
COMPUTEC MEDIA
07/99
Österreich öS 80,-; Schweiz sfr 9,90; Luxemburg lfr 225,-; Belgien bfr 225,-; Niederlande hfl 12,60; Dänemark dkr 40,-; Italien Lit 12.000; Griechenland DR 1.600; Spanien Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
07 99
Outcast • Descent 3 • Midtown Madness • Star Wars Racer • Star Wars Die Dunkle Bedrohung • Die 100 wichtigsten E3-Spiele
NEU! DM 9,99 · MIT ZWEI CD-ROMs
VOLLVERSION
Speedboat Attack!
Descent 3
Interplays Techno-Tunnel im Test
Outcast
Test: Grafikzauber ohne 3D-Karte
Top 100 der E3
Die wichtigsten Spiele auf über 35 Seiten
C&C 3
Das Riesenposter im Doppel-A1-Format!
Demo-Premiere
Need for Speed 4 - Brennender Asphalt
Voll spielbar mit 911 Turbo
Exklusiv-Video
PCA auf der E3
Messe-Impressionen: Laut, bunt, stark!
Nur bei PC Action
Spielerforum
Levels und Add-Ons zu 20 Blockbustern
VOLLVERSION, 7 DEMOS & 3 VIDEOS
DAZU ÜBER 60 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...
Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
NEU! Spielerforum
News • Szene • Tips
Ligaspiele • Online
Software
Jetzt jeden Monat auf 32 Seiten.
EXKLUSIV NUR BEI PC Action: Die Super-Demo von
DRAKAN
Testen Sie selbst: Ist die Drachenreiterin Rynn der Tomb-Raider-Killer?
32 Seiten Tips zu Die Völker, GTA London, Jagged Alliance 2, Die Siedler 3 u.v.m.
07
4 395002 709997

Jedem das Seine

Über die Schreibtische der Redaktion wandern jedes Jahr Hunderte von Spielen. Während die meisten nach vollendeter Arbeit in den endlosen Tiefen des Archivs entschwinden, scheinen andere wie Blei neben den Arbeits-PCs zu liegen: Die Lieblingsspiele!

Christian M.: Waaahh! Wer hat sich meine CD mit dem ganzen Quake-3-Arena-Zeugs unter den Nagel gerissen? Herr Bigge? Doch nicht etwa Sie?

Christian B.: Beileibe nicht! Niemals würde ich es dulden, daß so ein Machwerk das gepflegte Rasengrün meiner Festplatte verunstaltet. Aber wo Sie es erwähnen … hmm … Wo ist meine FIFA-Packung abgeblieben? Fräääänkäääl!!

Harald: Ja bitte? Herr Bigge? Sie sind übrigens wieder im Büro und nicht mehr in der Südkurve. Geht es mit ein paar Dezibel weniger? Ihr Fußballschmarrn interessiert mich nicht. Ich wollte gerade NHL 99 zocken. … öhmm, wo ist denn das Ding wieder hingerutscht?

Herbert: Gott sei Dank, er findet's nicht. Dann bleibt mir das Geballer heute erspart. Die richtige Gelegenheit für eine entspannende Strategen-Runde … Herr Geltenpoth? Sie haben nicht zufälligerweise meine Age-of-Empires-CD wieder als Rollschneider für Ihre Pizza mißbraucht?

Alex: Mann Aichinger, ich habe echt andere Probleme. Irgendein *PIEEEEEP* hat mein Everquest *PIEEEEEP*. Wenn ich den erwische, dann *PIEEEEEP* und wenn *PIEEEEEP*, *PIEEEEEP*, *PIEEEEEP*…

Joachim: Dann muß ich mir wenigstens nicht wieder das Freudengeheul anhören, wenn einer Ihrer 100 Charaktere mal wieder Erfahrungsstufe 20 überschreitet und kann in Ruhe eine gepflegte Runde Need for Speed spielen.

Christian S.: Ich lauf' gleich Amok. AAAAAAAH! Wo ist mein Anno? WO IST MEIN ANNOOOOOOO … (will Christian M. an die Gurgel)

Christian M.: Woher soll ich wissen, wo Ihr Anno 0815 hin ist? (Plötzlich verharrt der Meister, runzelt die Stirn, klopft sich an den Kopf und wird rot). Mir fällt da ein … ich hab da was vergessen …

Christian S.: Das kann in Ihrem Alter schon mal passieren, hehe. Aber wo ist mein Anno?

Christian M.: Schweigen Sie, Jungspund! Mir fällt es gerade wie Schuppen von den Haaren, daß ich unsere Lieblingsspiele einsammeln mußte, damit wir ein Auftaktfoto schießen können. Wir wollten doch unsere neue Rubrik „Spielerforum" auf Seite 3 vorstellen. Sie wissen doch: Die Leser sollen doch künftig noch mehr Infos zu den heißesten Titeln von uns serviert bekommen.

Herbert: Prima Herr Müller, daß Ihnen das noch einfällt (böser Blick). Ihren Auftakt dürfen Sie trotzdem selbst schreiben. Ich geh' mir jetzt mein Age aus dem Fotoatelier holen.

Der Rest der Mannschaft entschwindet ebenso. Und Herr Müller ist allein. Ganz allein mit seiner Q3A-CD, genießt die Ruhe, sperrt die Türen ab und öffnet das CD-Laufwerk...



Die Redaktion

Christian Müller, 31
Actionspiele, Simulationen
wartet auf die ersten MODs für Q3A, damit die Online-Szene endlich auch in der nächsten Generation wieder richtig in Schwung kommen kann.

Christian Bigge, 32
WiSims, Sport- und Rennspiele
freut sich diebisch, daß es die Drakan- und Need for Speed-Demo noch auf die Cover-CD geschafft hat und will jetzt nur noch Drachenreiten.

Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
sehnt bei Temperaturen von über 30° im Büro den Winter herbei, auch wenn es gerade erst wieder Sommer geworden ist.

Herbert Aichinger, 36
Actionspiele, Adventures
wird angesichts des schönen Wetters einen lange geplanten Abstecher ins Altmühltal in die Tat umsetzen.

Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
nimmt nach der E3 den Ausdruck „interaktives, multimediales, elektronisches Presspack ohne Screenhots" in seine persönliche Haßliste auf.

Joachim Hesse, 25
WiSims, Rennspiele und Adventures
reicht die 64% für den Zweispielermodus von Savage Arena noch nach, hat seine Vorliebe für Internet-Auktionen entdeckt und ordert täglich den Ramsch.

Christian Sauerteig, 18
WiSims, Rennspiele
schwebt dank des sensationellen Aufstiegs seines „Heimatvereins" Göttingen 05 im siebten Fußballhimmel und träumt schon heimlich von der Rückkehr in die 2. Bundesliga ;-)



Seite 12

Rasende PC-Action-Redakteure machten die wichtigste Computerspiele-Messe der Welt unsicher, um für Sie schon jetzt herauszufinden, was die Highlights der kommenden Monate sein werden.

Outcast

Seite 62

Endlich tut sich mal wieder was auf dem Spielemarkt: So innovativ wie in Outcast, Infogrames' bezaubernder Reise in unerforschte Welten, ging es schon lange nicht mehr zu! Mehr darüber lesen Sie in unserem Test des Monats.

Star Wars Episode One

Seite 84 + 88

Perfektes Timing läßt die Ladenkassen klingeln: Zeitgleich mit dem amerikanischen Kinostart von Star Wars Episode 1 füttert LucasArts die Fans von Obi-Wan Kenobi & Co. mit zwei Spielen zum Thema. Ob da die Qualität stimmt?

Rubriken

Aktuelles

E3-Vorschau



Tests

Blickpunkt

Spielerforum

Spieletips

Hardware



Heft-CDs

Bonus-CD

Vollversion: Speedboat Attack
Mit ultraschnittigen Schnellbooten über schäumende Gewässer brettern – wenn das schon immer Ihr Traum war, dann ist Speedboat Attack gerade jetzt an heißen Sommertagen der ultimative Spiele-Spaß für Sie.

Cover-CD

Demos des Monats: Drakan + NFS4
Erkunden Sie mit Rynn auf dem Rücken ihres Drachens die Welt von **Drakan** oder machen Sie mit **Need for Speed 4** die Autobahnen unsicher. Neben weiteren Demos liefern wir jede Menge Patches, Treiber und Tools.

Ich mein' ja nur

Bitte etwas Luft ablassen!

Manchmal frage ich mich, warum uns viele Spielehersteller mit ihren Spieleschachteln unbedingt leimen müssen? Sicherlich ist Auffallen Trumpf in einer Konsumgesellschaft. Ich gebe auch zu, hinter den kleinen Roboter auf der Wet-Attack-Box gelinst zu haben, aber beim Inhalt so mancher Packung komme ich mir ein wenig veräppelt vor. Zuerst lacht mich im Händlerregal ein scheinbar praller Behälter an, der die schönsten Assoziationen in Bezug auf seinen Inhalt weckt. Doch bei der ersten näheren Kontrolle fällt das – trotz des Umfangs eines unterägyptischen Familienzeltes – relativ geringe Gewicht auf. Merkwürdig … Zuhause angekommen, den Windbeutel von der Plastikfolie befreit, kullert mir bloß eine winzige CD mit sechssprachigem Beipackzettel entgegen. Vielen Dank auch! Wenn der Freiraum mit tollen Extras wie Lenkrädern, Soundtrack-CDs oder Gummibärchen gefüllt ist, bin ich ja mit dem erhöhten Platzaufkommen einverstanden, aber voluminöse Mogelpackungen alleine sind in etwa so attraktiv wie Pizzaschachteln ohne Pizza. Werden ein paar Gimmicks spendiert, können zumindest die Käufer zufrieden mit ihrem Liebhaberstück im Arm einschlafen. Welchem Rollenspieler stehen nicht heute noch die Tränen in den Augen, wenn er seine Stoffkarte von Britannia in den Händen hält? Wer hat sich zu Amiga-Zeiten nicht über das T-Shirt in der Schachtel von Shadow of the Beas gefreut, das ein wenig über das mäßige Spiel hinweggetröstet hat? Mein Aufruf an alle Publisher: Wenn Ihr schon keine einheitliche Hüllen auf die Beine stellen könnt, schenkt uns wenigstens gute Beilagen!

Joachim Hesse

Briten unter sich

Codemasters kauft den renommierten Spieleentwickler Sensible Software auf

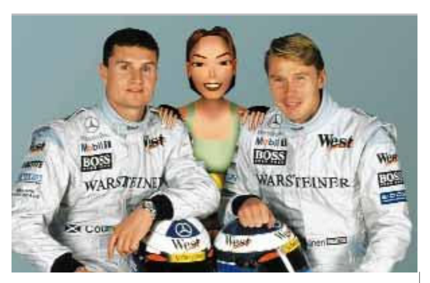
Für eine ungenannte Summe hat der Rennspielspezialist Codemasters (TOCA 2, Colin McRae) überraschend die britische Spieleschmiede Sensible Software übernommen. Neben neuen Titeln, die die beiden Firmen gemeinsam entwickeln wollen, gehen gleichzeitig auch sämtliche Rechte früherer Sensible-Spiele auf den neuen Besitzer über. Dazu gehören unter anderem das bekannte Sensible Soccer, das Strategiespiel Mega lo Mania, der Wizball-Nachfolger Wizkids und das hierzulande indizierte Cannon Fodder. „Codemasters ist der perfekte Adoptivvater für Sensible Software. Ich bin sehr glücklich, mit einem der größten unabhängigen Publisher zusammenzuarbeiten, die in Großbritannien noch überlebt haben“, so Jon Hare, Direktor und Gründer von Sensible Software. Wir hoffen auf interessante Neuigkeiten.



Codemasters-Geschäftsführer Nick Wheelwright: „Es existieren viele Parallelen im Verhältnis von Spieldesign und Entwicklungsgrundsätzen zwischen Codemasters und Sensible Software und wir haben großen Respekt vor Sensible Softwares zwölfjähriger Geschichte.“

Dabei sein ist alles

Eidos sponsert das McLaren/Mercedes-Team und sichert sich die offizielle Olympia-Lizenz



Coulthard und Häkkinen mit Lara Croft: Für was wollen die beide Mercedes-Fahrer bloß noch alles werben?

Eidos wird ab sofort die Fahrer des Formel-1-Rennstalls McLaren/Mercedes, Mika Häkkinen und David Coulthard, mit Eidos-Logos auf den Ärmeln bestücken. Die Kosten für den Werbedeal werden auf einen einstelligen Millionenbetrag geschätzt. Die Summe, die Eidos für die offiziellen Rechte an den nächsten Sommer- und Winterolympiaden auf den Tisch blättern mußte, ist ebenfalls nicht im Detail bekannt. Zumindest wird der erste Titel namens Sydney 2000 von dem britischen Studio ATD entwickelt.

Deutschland im Aufwind

Cryo Interactive gründet eine deutsche GmbH und verstärkt die Internetaktivitäten

Der französische Publisher Cryo Interactive (Ubik, Saga) will nach den guten Umsätzen des letzten Jahres eine eigene, bis zu zehnköpfige Vertriebsmannschaft in Deutschland aufbauen. Trotzdem soll mit Kingsoft, dem bisherigen Hauptdistributor von Cryo-Produkten, weiterhin zusammengearbeitet werden. Ergänzend planen die Franzosen, die hauseigene Internet-Gaming-Zone mit T-Online auszubauen, um ihre Onlinespiele stärker zu etablieren. Pro Jahr sollen insgesamt etwa 18 Spieletitel auf dem Markt erscheinen.



Cryo Geschäftsführer Jean-Martial Lefranc: „Wir wollen uns in Deutschland etablieren.“

Außerdem

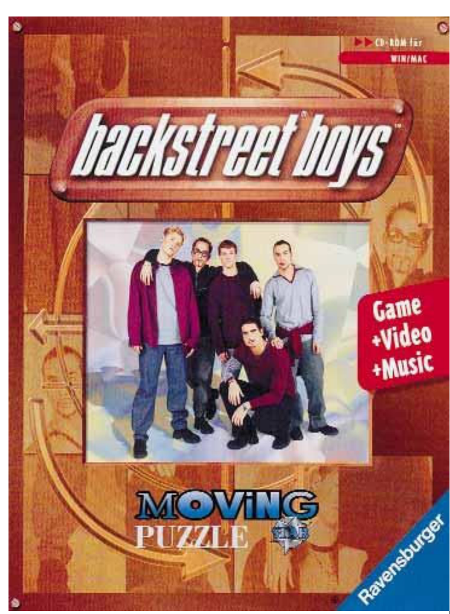
/// Nach über einem Jahr Marktpräsenz wird die englische Version des Echtzeitstrategiespiels Commandos in Deutschland beschlagnahmt, da Hakenkreuz-Symbole im Spiel auftauchen. Die deutsche Fassung des **Eidos**-Erfolgstitels bleibt von diesem Beschluß allerdings unberührt. /// **Blue Byte** hat die Rechte für Dragon's Lair 3D erworben. Entwickelt wird das Spiel wieder von den Mannen rund um Zeichentricklegende Don Bluth. Hoffentlich kann dem Spiel trotzdem ein pfiffiges Gameplay verpaßt werden. Voraussichtlich Weihnachten 2000 können Sie es selbst herausfinden. /// **GT Interactive** wird in Zukunft die PC-Titel von **Psygnosis** in Europa und Australien vertreiben.

Moving Puzzle

Geschicklichkeit **Die Backstreet Boys als Geduldsprobe**

Besonders Teenies dürften angesichts von Ravensburgers jüngster Veröffentlichung in der Reihe Moving Star Puzzle in wildes Kreischen verfallen: Pünktlich zur Millennium-Tournee der Backstreet Boys kommen die fünf gestylten Sängerknaben als digitales Puzzle auf den Markt. Zu diesem Zweck wurden die Bilder von 13 Backstreet-Boys-Videoclips in bis zu 30 Quadrate zerlegt und wild durcheinandergemischt. Eingefleischte Fans der Backstreet Boys werden nun alles daransetzen, die Filmchen mit den smarten Jungs wieder richtig zusammenzusetzen, und können dabei die gleichzeitig im Hintergrund ertönenden Songs mitträllern. Die CD mit der ansprechenden Mischung aus Musik, Videoclips und Spiel ist seit Juni zum Taschengeldpreis von 30 Mark zu haben.

Info: http://www.ravensburger.de

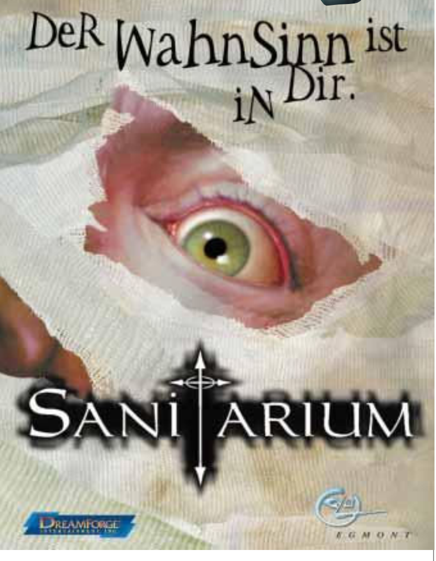


Ein Muß für echte Fans: 13 Videoclips der Backstreet Boys zum Zusammenpuzzeln gibt es jetzt von Ravensburger!

Sanitarium

Verlosung **Egmonts Wahnsinns-Spiel**

Egmont Interactive hat sich etwas ganz Besonderes für die Adventure-Freunde unter Ihnen ausgedacht: Wir verlosen 10 Exemplare des düsteren Endzeit-Abenteuers Sanitarium sowie einen sage und schreibe 170 cm großen Aufsteller des Protagonisten Max. Max sieht wirklich verdammt lebensecht aus und eignet sich perfekt dazu, unerwünschte Besucher abzuschrecken. Wenn auch Sie ein Sanitarium-Spiel oder den Aufsteller gewinnen wollen, schicken Sie bitte eine ausreichend frankierte Postkarte mit dem Kennwort „Sanitarium" an COMPUTEC MEDIA, PC Action, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Wer gewinnt, entscheidet das Los – Einsendeschluß ist der 1. Juli 1999.



Egmont und PC Action verlosen das Adventure Sanitarium sowie einen lebensgroßen Aufsteller des Protagonisten Max.

d-Info 99

Telefonbuch-CD **TopWares Telefon-CD wird ausgeliefert**

Lange stand der Release von TopWares d-Info 99 auf des Messers Schneide (siehe auch PC Action 3/99, S. 32, und 6/99, S. 27), doch inzwischen steht fest: d-Info 99 ist voraussichtlich bei Erscheinen dieser PC-Action-Ausgabe schon auf dem Markt – und zwar mit gegenüber der Vorgängerversion wesentlich erweitertem Funktionsumfang. Noch am 21. Mai versuchten Telekom und DeTeMedien, das Erscheinen des beliebten Nachschlagewerks mit einer Unterlassungserklärung zu verhindern – Stein des Anstoßes war diesmal die Farbe Magenta im d-Info-99-Logo, die von Telekom und DeTeMedien markenrechtlich geschützt sei.

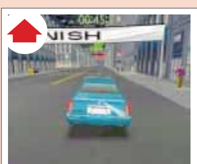
Info: http://www.topware.de



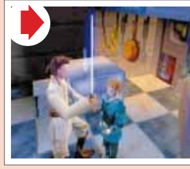


Für die deutsche Telekom und DeTeMedien war es Anlaß für eine Unterlassungserklärung: TopWare verwendet im d-Info-99-Logo eine Farbe, die dem von den beiden Konzernen markenrechtlich geschützten Magenta ähnelt.

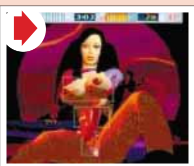
Die andere Hitparade



PIONIERLEISTUNG! Mit Outcast betritt Infogrames spielerisches Neuland. Wer den Hardwarehunger des Programms stillen kann, hat eine faszinierende Spielerfahrung in fernen Welten mit „intelligenten" Bewohnern vor sich.



GEBLITZT! Brettern Sie doch in Midtown Madness mal mit 200 Sachen durch die Straßen von Chicago! Sie werden sehen, daß sich der Rennspaß dieser Neuerscheinung direkt im Windschatten von Need for Speed 3 bewegt!



FILMRISS! Das Action-Adventure Star Wars Episode 1 Die Dunkle Bedrohung bestätigt wieder einmal die alte Regel, daß Spiele zu Kinofilmen meist unausgereift auf den Markt kommen. Immerhin stimmt die Atmosphäre.



KURVIG! Mit dem erotisch angehauchten Genre-Mix Wet Attack zielt CDV auf die Hormone der vorwiegend männlichen Spielergemeinde ab. Humor und Tiefgang kommen trotz gelegentlicher unfreiwilliger Komik nicht zu kurz.

FETZIG! Gut, daß der Shooter Ed Hunter nicht teurer ist als eine ganz normale Audio-CD – die beigelegten 20 Iron-Maiden-Songs sind nämlich wirklich das einzig Interessante an diesem peinlichen Machwerk.

Budget-Spiele

Activision Good Buy	
BattleZone	DM 29,95
Heavy Gear	DM 29,95
Zork Großinquisitor	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Classique (Ubi Soft)	
Army Men 1	DM 29,95
Das Fünfte Element	DM 29,95
Gex 3D	DM 29,95
Pandemonium 2	DM 29,95
Red Line Racer	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Might & Magic Gold	DM 49,95
Rayman Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Crusader - No Remorse	DM 39,95
KKND	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Little Big Adventure 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Green Pepper (Novitas)	
Magic Carpet 2	DM 19,95
Master of Orion	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
Silent Service 2	DM 9,95
SimCity Classic	DM 9,95
This Means War	DM 19,95
Zork Nemesis	DM 12,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 29,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
Tomb Raider 2 - Director's Cut	DM 49,95
replay (GT Interactive)	
Carmageddon	DM 29,95
Creatures	DM 39,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar 2	DM 29,95
Earthsiege 2	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Nascar Racing 2 + Track Pack	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Grand Prix 2	DM 29,95
Grand Prix Manager 2	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Deluxe	DM 29,95
Trivial Pursuit	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 - Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Der vergessene Gott	DM 19,95
Dethkarz	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Holiday Island	DM 29,95
Industriegigant	DM 29,95
Mayday	DM 29,95
Obsidian	DM 19,95
Pax Imperia: Sternenkolonie	DM 19,95
Starshot	DM 49,95
Star Wars Monopoly	DM 39,95
Total Air War	DM 39,95
Wargasm	DM 39,95
THQ Classics	
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Have a N.I.C.E. day - All in One	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 69,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow o. t. Empire	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs. TIE Fighter/BoP	DM 69,95
TopWare Funline	
Robo Rumble	DM 29,95

Command & Conquer Megaboxen

Spielesammlungen **EA verpaßt den Strategiemeilensteinen von Westwood eine neue Verpackung**

Während die Fans der Serie Command & Conquer seit Monaten mit immer neuen Terminverschiebungen des dritten Teils „Tiberian Sun" vertröstet werden (aktueller Stand: drittes Quartal 1999), versucht nun Electronic Arts, die beiden erfolgreichen Vorgänger noch einmal in klingende Münze zu verwandeln. In jeweils einer Megabox im Überformat werden Ihnen die Echtzeitstrategieklassiker aus den Jahren 1995 und 1996 samt Erweiterungssets feilgeboten. Für knapp 40 Mark dürfen Sie C&C 1: Der Tiberiumkonflikt (PC-Action-Wertung 86%), die Missions-CD „Der Ausnahmezustand" (80%) sowie ein Theme-Pack mit allerlei Windows-Goodies erwerben. Für etwa 80 Mark bekommen Sie sogar den zweiten Teil Alarmstufe Rot (85%) zusammen mit den beiden Mission-CDs „Gegenangriff" (86%) und „Vergeltungsschlag" (85%). Trotz ihres hohen Alters sind die beiden Spielesammlungen für die Strategen unter Ihnen empfehlenswert, die aus irgendeinem Grund C&C verpaßt haben sollten und nicht mehr auf Teil drei warten können.

Infos unter: EA Deutschland, Pascalstraße 6, 52076 Aachen.

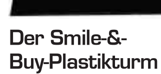
Die C&C-Verkaufsoffensive: Ungeduldige Naturen werden mit zwei C&C-Riesenpackungen weichgeklopft.

Smile & Buy

Budgetspiele **Neue Budgetreihe von Hasbro**

Oldie-Spezialist Hasbro Interactive startet mit Smile & Buy eine neue Niedrigpreisreihe. Unter den ersten Titeln befinden sich Spiele von Hasbro, MicroProse und Team 17. Mit einem Lächeln auf den Lippen dürfen Sie für jeweils DM 29,95 bei M1 Tank Platoon 2 (87%), Grand Prix 2 (86%), Dark Earth (85%), Civilization 2 (85%), X-COM 3 – Apocalypse (82%), Worms 2 (81%), Flottenmanöver (79%), Grand-Prix Manager 2 (72%), Trivial Pursuit (55%), Transport Tycoon Deluxe oder Arcade Pool 2 zuschlagen.

Info: www.hasbrointeractive.de


Der Smile-&-Buy-Plastikturm

Neue Blue Byte Classics

Budgetspiele und Spielesammlungen **Die Mülheimer schnüren vier neue Sparpreispakete**

In der Classic-Reihe von Blue Byte sprießen jetzt die Tennissimulation Game, Net & Match (nur im Mehrspielermodus überdurchschnittlich), das Mission-Pack für Incubation (92%), den vierten Teil der Battle-Isle-Serie, aus den Regalen. Beide Spiele dürfen Sie für jeweils DM 29,95 nach Hause mitnehmen. Für knapp 70 Mark gibt es die Spielesammlungen Total Heaven oder Total Heaven 2. Die erste Compilation umfaßt die Bestseller Siedler 2 (82%), Civilization 2 (85%) und SimCity 2000, für die zweite wurden Flying Corps Gold (87%), Extreme Assault (82%) und Worms 2 (81%) in eine Box gestopft.

Infos unter: http://www.bluebyte.de

Neben dem Incubation-Mission-Pack und Game, Net & Match gibt's noch zwei Spielesammlungen.

Außerdem

/// Nach der ersten „Pfeffer-Sammlung" von Novitas kommt nun der **Pepper Pack 2** an den Start. Für DM 29,95 DM gibt es **Intersta-te '76, Pitfall: The Mayan Adventure, Shanghai Great Moments, Fire Fight** und **Minigolf.** Einzeln und für DM 12,95 kommt noch Zork Nemesis (80%) daher. Infos unter: http://www.novitas-ent.com. /// Nach nur fünf Monaten senken Egmont den Preis für ihren Gruselschocker **Sanitarium** (62%) auf DM 39,95. Infos unter: http://egmont-interactive.funonline.de

DSF Sportspack

Spielesammlung **Allround-Sportler**

Für stolze 69 Mark bringt Havas Interactive dieser Tage eine Sammlung mit fünf Sportspielen unter dem Banner des Deutschen Sport Fernsehens heraus. Den Höhepunkt dieser äußerst durchwachsenen Komposition markiert mit 79% DSF Baseball '98. Mit dabei sind außerdem DSF Golf, DSF Football '98, DSF-Off Road und das miserabele DSF Ski (18%).

Infos unter: http://www.sierra.de.


Das DSF Sportspack liefert fünf Sportspiele querbeet.



Welcome to the

Es herrscht chronischer Überschuß an Männern. Die wenigen, dafür körperlich herausragenden Frauen sind sorgsam herausgeputzt. Baßboxen lassen das Trommelfell rhythmisch vibrieren. Ständig tanzt ein Lichtblitzgewitter stakkatoartig über die Pupillen der Besucher. Sind wir in einer Disco? Nein, die E3 hat ihre Pforten geöffnet: Dieses Jahr gerät das Convention Center in Los Angeles zum Freudenhaus für Computerspieler.

Der Eingang des LA Convention Centers, das nach zwei Jahren Atlanta wieder die E3 beheimatete.

Pleasuredome



Belagerungszustand bei id Software: Das Quake-3-Arena-Netzwerk glühte.

Posing-Pausen konnten sich die Mädchen bei Eidos kaum leisten.

Besonders die Digital-Anvil-Spiele Starlancer und Loose Cannon glänzten am Micrsoft-Stand.

Die wichtigste Spielemesse der Welt ist immer wieder ein bizarres Erlebnis. Mit dem Gefühl, an einer Kaffeefahrt mit Heizdeckenverkauf teilzunehmen, beginnt der Morgen: Klimatisierte Shuttlebusse sammeln Aussteller, Entwickler und Journalisten an deren Hotels ein, um sie zum Convention Center zu karren. Der Eindruck, es mit einer Touristenveranstaltung zu tun haben, ist nicht von Dauer – schließlich quetschen sich selbst Promis wie Age-of-Empires-Vater Bruce Shelly in die Massentransportmittel. Auf dem Weg zum Haupteingang gilt es, sich den ignoranten „Augen-zu-und-durch“-Blick und einen streng linearen Schnellschritt anzueignen. Andernfalls weiß der Besucher bereits vor dem Betreten des Gebäudes nicht, wo er all die Aufkleber, Broschüren, Zeitschriften und T-Shirts hinstopfen soll, die ihm leicht geschürzte, hübsche, aber penetrante Hostessen in die Hände drücken wollen. Wichtig: Immer brav Namensschildchen tragen – selbst wenn sich der Journalist wegen des Halsbändchens wie Nachbars Lumpi oder als frisch ausgezeichneter Galopper des Jahres fühlt. Nur mit diesem Paß kommt der gemeine Schreiberling problemlos an Si-



Die spinnen, die Amis: Promotion für das Spiel „Professional Bullriding".

Das originale Batmobil verdankte Ubi Soft einem Lizenz-Abkommen mit Warner.

Top 5 der Messe

Christian Müller

Quake 3 Arena
Weil ich dadurch wieder viele neue Leute kennenlernen werde.

Heavy Metal F.A.K.K. 2
Weil ich Julie „F.A.K.K. 2" Strain persönlich gegenüber gestanden habe.

Star Trek Voyager Elite Force
Weil es das erste Star-Strek-Spiel sein wird, zu dem mich keiner überreden braucht.

Freelancer
Weil mir die Worte jetzt immer noch fehlen.

Ultima Ascension
Weil Rollenspiele damit endlich mehr sind als nur Charakterentwicklung.

TOP-6-Models

1. Rynn
Weil sie so goldig-süß und schüchtern auf der Bühne stand.

2. Jaime Bergman
Weil ihr Lächeln jede Zahnpasta-Werbung in den Schatten stellt.

3. Hecubah
Weil, … naja schauen Sie sich nur diese Augen an, die roten.

4. G.O.D.-Girl
Weil wir uns unklar ist, wie das Namensschild befestigt war.

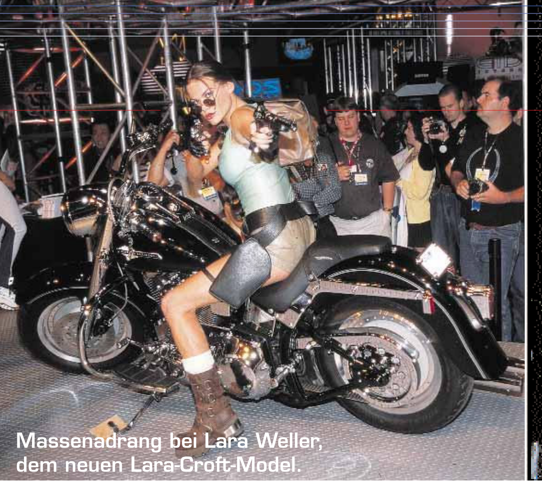
5. Eidos-Girl
Weil ein Neopren-Anzug und 8h Dauerlächeln hart sind.

6. Julie Strain
Weil wir nicht nur über F.A.K.K. 2 ein Preview planen.

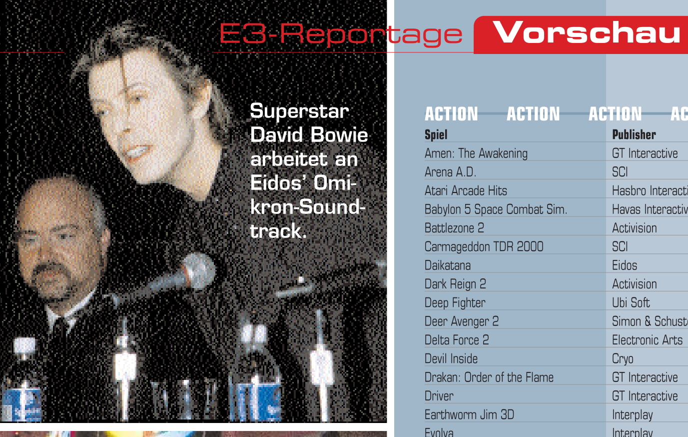
+++NEWSTICKER+++

+++ **Eidos Interactive** macht mit dem Erfinder des Jurassic Park gemeinsame Sache. Die kürzlich gegründete Spielefirma **Timeline Studios** des Erfolgsautor Michael Crichton hat mit Eidos einen Investitions- und Publishing-Vertrag geschlossen. +++ Southpeak Interactive präsentierte das erste Spiel, das ausschließlich auf **DVD** erscheinen wird. Das Adventure „20.000 Leagues: The Adventure continues" wird im Frühjar 2000 veröffentlicht. +++ Monolith Productions stellte seine **Grafik-Engine der nächsten Generation** vor. „LithTech 2" verarbeitet gekrümmte Oberflächen, volumterischen Nebel sowie farbige Lichtquellen und soll zum ersten Mal in dem hauseigenen Spiel „No one lives forever" zum Einsatz kommen. +++ Aufgehorcht: Die **Eröffnungsrede** der diesjährigen E3-Messe hatte unter anderem die Beziehung von **Gewalt in Computerspielen** und dem Highschool-Massaker in Littleton zum Inhalt. +++ Der finnische Entwickler **FUNCOM** bastelt derzeit an dem **Massive-Multiplayerspiel** Anarchy Online. Das Science-Fiction-Rollenspiel soll bis Ende des Jahres ans Netz gehen. +++ **Cavedog Entertainment** ist im Begriff, einen eigenen Onlinespiele-Dienst aufzubauen. Unter dem Namen **Boneyards** soll das Angebot noch 1999 mit dem Spiel Total Annihilation's galactic Wars

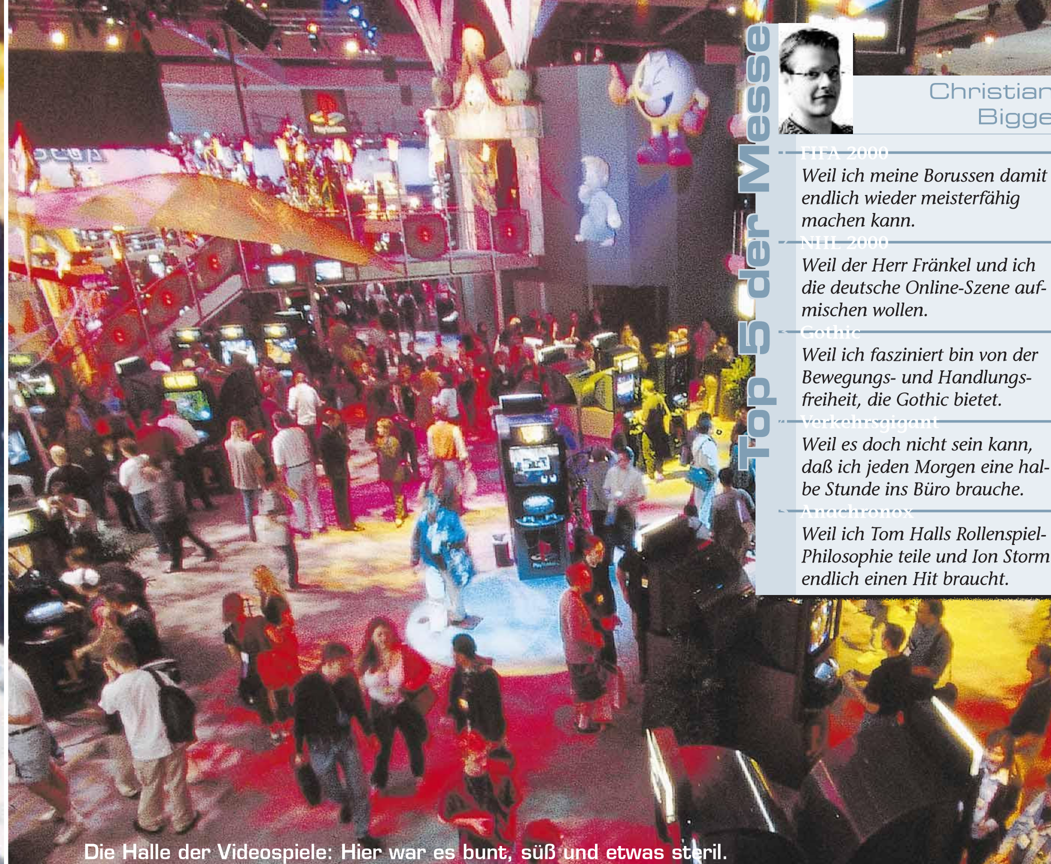




Massenandrang bei Lara Weller, dem neuen Lara-Croft-Model.



Superstar David Bowie arbeitet an Eidos' Omikron-Soundtrack.



Top 5 der Messe

Christian Bigge

FIFA 2000
Weil ich meine Borussen damit endlich wieder meisterfähig machen kann.

NHL 2000
Weil der Herr Fränkel und ich die deutsche Online-Szene aufmischen wollen.

Gothic
Weil ich fasziniert bin von der Bewegungs- und Handlungsfreiheit, die Gothic bietet.

Verkehrsgigant
Weil es doch nicht sein kann, daß ich jeden Morgen eine halbe Stunde ins Büro brauche.

Anachronox
Weil ich Tom Halls Rollenspiel-Philosophie teile und Ion Storm endlich einen Hit braucht.

Die Halle der Videospiele: Hier war es bunt, süß und etwas steril.

cherheitsbeamten vorbei, die sich vor den Hallen oder einzelnen Ständen motiviert die Beine in den Bauch stehen. Wer drin ist, den erschlägt zunächst der multimediale Overkill. Falls das Gehirn lernt, den Brei aus akustischen und optischen Reizen zu verarbeiten, wird der Besucher ausgiebig belohnt. Es gibt vieles zu entdecken. Zwischen den grell beleuchteten, aufwendig gestalteten Ständen, den riesigen Videoleinwänden und flimmernden Monitoren wimmelt es vor Normalmenschen und solchen, die als Maskottchen herumtippeln. Plüsch-Rayman, Sexy-Nox-Hexe, Fantasy-Xena, Plastik-Reaper & Co. machen die Reise durch das gewaltige Areal auch zur Nervensache: Wer nicht aufpaßt, läuft schon mal auf den Vordermann auf, weil dieser gerade was ganz besonders Tolles erblickt hat und ruckartig stehenbleibt. Diverse Kellner scheinen ihr Reaktionsvermögen nicht geschult zu haben. In einem Fall massieren sie dem Verfasser dieser Zeilen mit dem Servierwagen unsanft die Achillessehne – der in der Nähe herumstehende Stoff-Pacman kringelt sich vor Lachen. Die Journaille hat Termine im 30-Minuten-Takt, muß also den Stechschritt immer beibehalten. Das verhindert trotz des üblichen Monsterspeiseplans (Schlabberpizza, Burger mit Fritten, Hot-Dogs mit Fritten,

ACTION

Spiel	Publisher	Genre	Release
Amen: The Awakening	GT Interactive	Ego-Shooter	QT3/99
Arena A.D.	SCI	Prügelspiel	QT4/99
Atari Arcade Hits	Hasbro Interactive	Arcade	Dez 99
Babylon 5 Space Combat Sim.	Havas Interactive	Actionspiel	Jan 00
Battlezone 2	Activision	Actionspiel	QT4/99
Carmageddon TDR 2000	SCI	Actionspiel	QT4/99
Daikatana	Eidos	Ego-Shooter	Sep 99
Dark Reign 2	Activision	Action-Strategie	QT1/00
Deep Fighter	Ubi Soft	Actionspiel	Dez 99
Deer Avenger 2	Simon & Schuster	Arcade	QT4/99
Delta Force 2	Electronic Arts	Actionspiel	QT4/99
Devil Inside	Cryo	Actionspiel	Dez 99
Drakan: Order of the Flame	GT Interactive	Actionspiel	Jul 99
Driver	GT Interactive	Actionspiel	Sep 99
Earthworm Jim 3D	Interplay	Arcade	QT4/99
Evolva	Interplay	Actionspiel	QT4/99
Freelancer	Microsoft	Actionspiel	QT2/00
Freespace 2	Interplay	Actionspiel	QT4/99
GameBreak! 99	Disney Interactive	Arcade	n.n.b.
Giants	Interplay	Actionspiel	QT3/99
GTA 2	Take 2	Actionspiel	Okt 99
Gulf War Operation Desert Hammer	Ubi Soft	Arcade	QT4/99
Halfe-Life Opposing Force	Havas Interactive	Ego-Shooter	Nov 99
Heavy Gear 2	Activision	Actionspiel	QT3/99
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Take 2	Actionspiel	QT2/00
Hidden & Dangerous	Take 2	Action-Strategie	Jul 99
Hired Guns	GT Interactive	Ego-Shooter	Sep 99
Hogs of War	Electronic Arts	Actionspiel	QT4/99
Kingpin	Interplay	Ego-Shooter	Jul 99
KISS Psycho Circus	Take 2	Ego-Shooter	QT2/00
Klingon Academy	Interplay	Actionspiel	QT4/99
Max Payne	Take 2	Actionspiel	QT2/00
MDK 2	Interplay	Actionspiel	QT3/99
Messiah	Interplay	Actionspiel	QT4/99
Missile Command	Hasbro Interactive	Arcade	Nov 99
Mission Impossible	Infogrames	Actionspiel	Sep 99
Obi-Wan	THQ	Ego-Shooter	QT1/00
Phoenix	Hasbro Interactive	Weltraum-Shooter	Okt 99
Prince of Persia 3D	TLC	Actionspiel	Sep 99
Quake 3 Arena	Activision	Ego-Shooter	QT4/99
Rainbow Six Rogue Spear	Take 2	Action-Strategie	Sep 99
Sheep!	Empire	Arcade	QT4/99
Sinistar: Unleashed	THQ	Actionspiel	Sep 99
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	Jul 99
Soldier of Fortune	Activision	Ego-Shooter	QT4/99
Soulfighter	Toka	Beat' em Up	n.n.b.
Space Invaders	Activision	Arcade	QT4/99
SpecOps 2	Ripcord	Ego-Shooter	Nov 99
Star Trek Voyager	Activision	Ego-Shooter	QT2/00
Starlancer	Microsoft	Actionspiel	QT4/99
Steel Rebellion	Funcom	Action-Strategie	QT3/99
Tachyon	Electronic Arts	Actionspiel	QT4/99
Tarzan	Disney Interactive	Jump&Run	n.n.b.
The Flintstones: Bedrock Bowling	Southpeak	Arcade	QT1/00
The Wheel of Time	GT Interactive	Action-Strategie	Aug 99
Three Sixty	Cryo	Actionspiel	n.n.b.
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run	Sep 99
Unreal Mission Pack Return to Nali	GT Interactive	Ego-Shooter	Jun 99
Unreal Tournament	GT Interactive	Ego-Shooter	Jun 99
Villains Revenge	Disney Interactive	Arcade	n.n.b.
X-Beyond the Frontier	THQ	Actionspiel	Jul 99
X-COM Alliance	Hasbro Interactive	Ego-Shooter	QT3/00

ADVENTURE

Spiel	Publisher	Genre	Release
20.000 Leagues: The Adv. Continues	Southpeak	Action-Adventure	QT2/00
Alien Resurrection	Electronic Arts	Action-Adventure	QT3/99
Alone in the Dark 4	Infogrames	Action-Adventure	n.n.b.
Animaniacs	Southpeak	Adventure	Jul 99
Arcatera	Ubi Soft	Action-Adventure	Dez 99
Atlantis 2	Cryo	Adventure	Nov 99
Clou 2	THQ	Adventure	Okt 99
Creatures Adventure	TLC	Adventure	Sep 99
Croc 2	Electronic Arts	Action-Adventure	QT4/99
Dark Project 2	Eidos	Action-Adventure	QT1/00
Deus Ex	Eidos	Action-Adventure	QT1/00
Die Hard Trilogy 2	Electronic Arts	Action-Adventure	QT3/99
Dragons Lair 3D	Blue Byte	Action-Adventure	QT4/00
Faust	Cryo	Adventure	n.n.b.
Gabriel Knight 3	Havas Interactive	Action-Adventure	Okt 99
Going to Mars	Simon & Schuster	Adventure	QT4/99
Indiana Jones u. der Turm von Babel	THQ	Action-Adventure	Okt 99
Interstate '82	Activision	Action-Adventure	QT4/99
Loose Cannon	Microsoft	Action-Adventure	QT2/00
Nocturne	Take 2	Action-Adventure	n.n.b.
Omikron	Eidos	Action-Adventure	QT4/99
Oni	Bungie	Action-Adventure	QT4/99

starten. +++ **SSI** belebt einen Klassiker der Rollenspielgeschichte wieder. Das AD&D-Spiel **Pool of Radiance 2** wird aber erst Ende 2000 erscheinen. +++ Nach dem Kauf des Golf-Spezialisten Access und seinen Links-LS-Titeln bringt **Microsoft** als erstes Spiel der neuen LS-Reihe das **Fantasy-Golfspiel** Links Extreme. +++ Prügeln ohne Grenzen: **Soulfighter** von französischen Entwickler **Toka** entführt den Spieler in ein Beat-'em Up-Spiel, dessen 3D-Grafik völlig frei begehbar ist. +++ 3D Realms' 3D-Actionspiel **Max Payne** nahm in Los Angeles eine Auszeit und wurde nicht präsentiert. Der Veröffentlichungstermin wurde erneut verschoben: **Frühjahr 2000** soll's dann endlich krachen. +++ **Ubi Soft** wächst weiter: Während der E3 gab das französische Unternehmen bekannt, daß mit **Disney Interactive** eine Zusammenarbeit in der Entwicklung von Videospielen vereinbart wurde. +++ **Accolades** Rennspiel-Serie TestDrive wird zweirädrig. Im Herbst werden in **TestDrive Cycles** Superbikes rasen. +++ Zelda kommt aus Deutschland. Die Anno-Schöpfer von **Sunflowers** gehen neue Wege und zaubern mit **Technomage** ein astreines 3D-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. +++ **Piranha Bytes** gibt für sein 3D-Rollenspiel **Gothic** eine durchschnittliche Spieldauer von 100 Stunden an. +++ **Ausverkauftes Haus**: Die bei der diesjährigen E3 genutzte Stand-

Sensationen & Enthüllungen

Nicht alles wurde in Los Angeles auf dem Messeparkett präsentiert. PCA hat für Sie aber auch die bestgehütetsten Geheimnisse der Spieleindustrie aufgedeckt.

C&C Commando

Es existiert wirklich! Louis Castle hielt während weniger Stunden eine Geheimpräsentation ab. Es handelt sich um ein 3D-Actionspiel, das eine Verfolgerkamera-Sicht einsetzt. Abgeleitet ist das Spielprinzip aus den Missionen der Kommando-Bots aus C&C1. Dafür bastelt Westwood an der 3D-Umsetzung der kompletten C&C-Welt. Als Spieler werden Ihnen alle bekannten Gebäude begegnen und die meisten Fahrzeuge können Sie sogar benutzen. Release: bis Ende 2000.

Civilization 3

In einer eigens angesetzten Pressekonferenz verkündete Hasbro die Sensation. Der Spieleriese ist mit Sid Meier und Firaxis übereingekommen, gemeinsam die Entwicklung von Civilization 3 in Angriff zu nehmen. Über genaue Inhalte wurde nichts bekannt. Die ersten Nennungen des amerikanischen Einzelhandels führen Civ 3 im Mai 2000 auf der Veröffentlichungsliste.

Grandprix 3

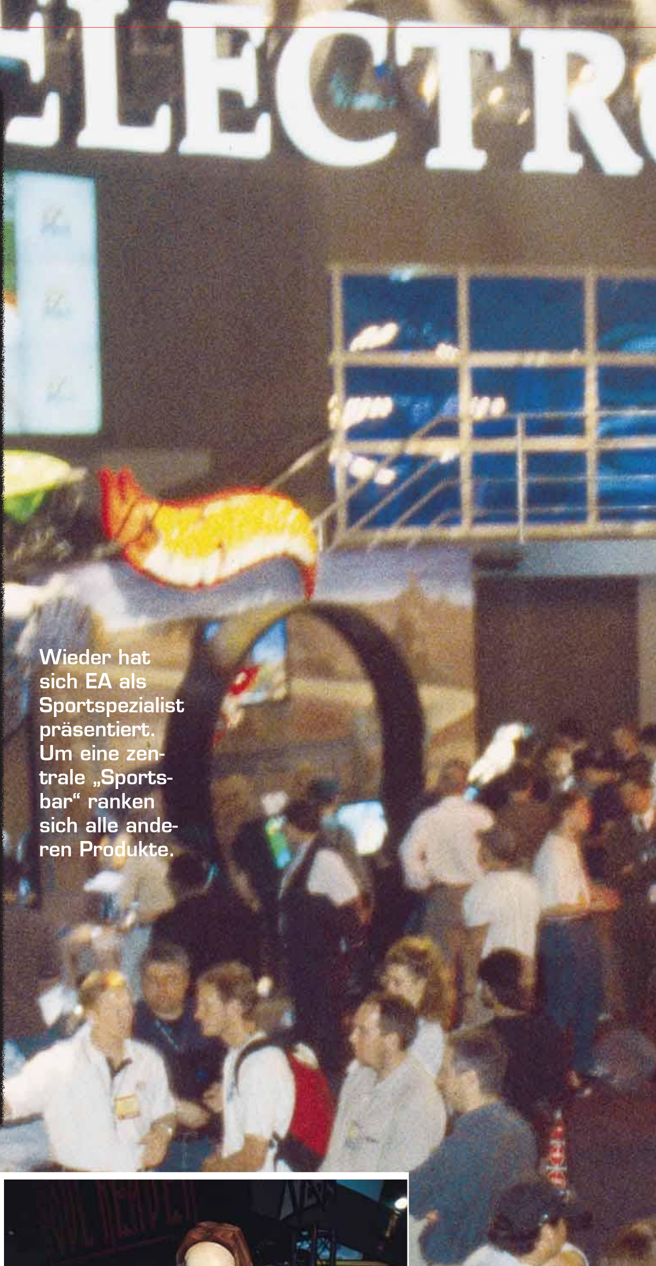
Nun ist es also raus. Die Rennspiel-Ikone Geoff Crammond bastelt für MicroProse ab sofort offiziell an seiner dritten F1-Simulation Grandprix 3. Die Muttergesellschaft Hasbro hat dazu eine 5-Jahres-Lizenz vom Motorsport-Veranstalter FIA erstanden.

Motocross Madness 2

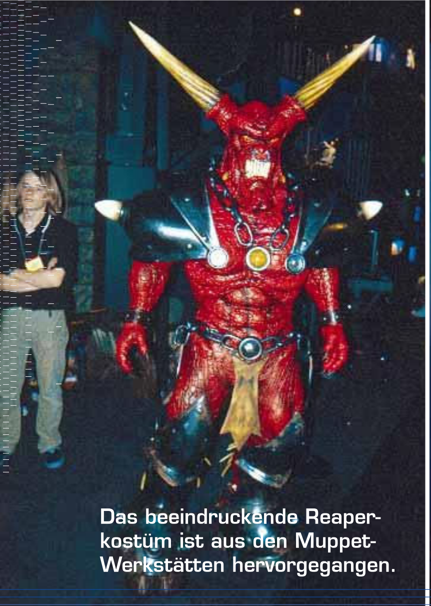
In einem Geheimkämmerchen gab es eine erste spielbare Version zu sehen. Erster Eindruck: Die Grafik ist phantastisch. Dieses Jahr wird's aber wohl nicht mehr erscheinen.

Obi-Wan

Während die ersten Episode-One-Spiele bereits in den Regalen standen, erfüllte LucasArts den Wunsch vieler tausend Spieler und kündigte mit Obi-Wan einen inoffiziellen Jedi-Knight-Nachfolger an. Mit Hilfe einer neuen Grafik-Engine soll die Geschichte des jungen Obi-Wan vor dem Hintergrund des aktuellen Kinofilms erzählt werden. Mit einer Veröffentlichung ist frühestens Weihnachten dieses Jahres zu rechnen.



Wieder hat sich EA als Sportspezialist präsentiert. Um eine zentrale „Sportsbar" ranken sich alle anderen Produkte.



Das beeindruckende Reaperkostüm ist aus den Muppet-Werkstätten hervorgegangen.





In Plastik gegossen waren die überlebensgroßen Figuren zu Daikatana und Tomb Raider am Eidos-Stand.

+++NEWSTICKER+++

fläche belief sich auf ca. **175.000 m²**. Das entspricht entspricht einer Fläche von **14 Jumbo-Jets**. +++ Einäugig: In seiner Messeausgabe stellt das amerikanische Multiformat-Magazin **Next Generation** die besten Spiele aller Zeiten vor. Unter den ersten zehn finden sich gerade zwei PC-Spiele. +++ **Paramounts Star-Trek-Goldesel**: Mit entsprechenden Spiele-Lizenzen ausgestattet, arbeiten derzeit Interplay, Activision, Simon & Schuster und Microprose an über **einem halben Dutzend** neuer Star-Trek-Abenteuer. +++ Nicht in die Karten schauen ließ sich **Infogrames**. Die Franzosen zeigten keinerlei neue Produkte. Lediglich auf einem Monitor lief ein Video zu **Alone in the Dark 4**. +++ Die putzigen Norns aus **Mindscapes** KI-Simulation Creatures sollen jetzt zu richtigen Spiele-Helden aufgebaut werden. Neben **Creatures 3** werkelt man auch an **Creatures Adventures**. +++ Der französische Publisher und Entwickler **Titus Interactive** hat die **Aktienmehrheit von Interplay** übernommen. +++ Bauklotz-Manager: Mit **Legoland** hat Lego Media Software eine **WiSim** in der Entwicklung, in der Sie den Chef eines Legoland-Vergnügungsparks spielen. Der Clou dabei ist, daß sich die komplette Spielgrafik aus dreidimensionalen Lego-Bausteinen zusammensetzt. +++ **C&C 3 Limited Edition**: In ei-



Burger mit Hot-Dogs etc.) eine ungewollte Gewichtszunahme. Unbeliebt bei Besuchern mit mühevoll gestylten Föhntollen macht sich der schätzungsweise drei Meter große Stelzenschotte, der jedem Vorbeihetzenden kräftig durch die Haare wuschelt. Freudig erregte, gebannt dreinblickende Honigkuchenpferdegesichter trifft man am Quake-3-Stand, wo die Zocker im Netzwerk gegeneinander antreten. Im Belagerungszustand befindet sich auch die Westwood-Ecke. Vertreter aller Nationen schicken, in flugzeugartigen

Top 5 der Messe

Alexander Geltenpoth

Diablo 2
Weil ich weiß, daß es noch viel genialer als der erste Teil wird.

Commandos 2
Weil allein die Erzählungen unserer E3-Crew Lust auf mehr machen.

Age of Kings
Weil es dann endlich ein Echtzeitstrategiespiel mit Formationen gibt.

Dark Project 2
Weil die Idee selbst ein Jahr nach dem Meisterdieb immer noch innovativ ist.

Ultima Ascension
Weil auch dieses Ultima wieder die technischen Möglichkeiten voll ausschöpft.

Top 5 der Messe

Christian Sauerteig

FIFA 2000
Weil es EA Sports bisher immer gelungen ist, noch einen draufzusetzen.

Bundesliga Stars
Damit ich mir die Wartezeit auf FIFA 2000 etwas verkürzen kann.

Civilization 3
Weil ich ein absoluter Fan der Serie bin.

NHL 2000
Damit Herr Fränkel wenigstens einen würdigen Gegner hat.

The Sims
Weil mich bereits die Little Computer People auf dem C64 fasziniert haben.

Planet of the Apes	Electronic Arts	Action-Adventure	QT2/00
Rayman 2	Ubi Soft	Action-Adventure	Sep 99
Rune	Take 2	Action-Adventure	QT2/00
Shadowman	Acclaim	Action-Adventure	Sep 99
Shadowpact	Blue Byte	Action-Adventure	QT4/99
Simon the Sorcerer 3	Hasbro Interactive	Adventure	Okt 99
Star Trek Deep Space Nine: The Fallen	Simon & Schuster	Action-Adventure	QT4/99
Star Trek Insurrection	Activision	Action-Adventure	QT4/99
Technomage	Sunflowers	Action-Adventure	QT1/00
The Amerzone	Microids	Adventure	Jun 99
The Insider	Infogrames	Action-Adventure	QT1/00
The Real Neverending Story	n.n.b.	Action-Adventure	Dez 99
The Time Machine	Cryo	Adventure	Nov 99
Titanium Angels	SCI	Action-Adventure	Jun 00
Tomb Raider 4	Eidos	Action-Adventure	2000
Toy Story 2	Disney Interactive	Action-Adventure	n.n.b.
Urban Chaos	Eidos	Action-Adventure	QT3/99
Wild Wild West	Southpeak	Action-Adventure	QT4/99

DENKSPIEL ONLINE WiSIMs DENKSPIEL ONLINE WiSIMs

Spiel	Publisher	Genre	Release
Allegiance	Microsoft	Online	QT2/00
Asherons Call	Microsoft	Online	QT4/99
Frontierland	Infogrames	WiSim	QT4/99
Fußball Manager	Empire	WiSim	QT4/99
Industriegigant 2	Infogrames	WiSim	QT1/00
Mankind	Cryo	Online	n.n.b.
Pandoras Box	Microsoft	Denkspiel	Sep 99
Shanghai: 2nd Dynasty	Activision	Denkspiel	QT4/99
Starsiege Tribes 2	Havas Interactive	Online	n.n.b.
Team Fortress 2	Havas Interactive	Online	Jan 00
UEFA Manager 2000	Infogrames	WiSim	Sep 99
Ultima The Second Age	Electronic Arts	Online	QT3/99
Verkehrsgigant	Infogrames	WiSim	Sep 99

RENNSPIEL RENNSPIEL RENNSPIEL RENNSPIEL

Spiel	Publisher	Genre	Release
Demolition Racer	Accolade	Rennspiel	QT3/99
Downhill Mountain Biking	Codemasters	Rennspiel	QT4/99
Formula 1 Championship	Electronic Arts	Rennsimulation	QT1/00
Gorkamorka	Ripcord	Rennspiel	Jan 00
GP 500	Hasbro Interactive	Rennspiel	Sep 99
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel	Okt 99
Le Mans 24 Hours	Infogrames	Rennsimulation	Sep 99
Lego Racers	Lego Media	Rennspiel	Jul 99
Mad Race	Microids	Rennspiel	Sep 99
Mercedes Benz Truck Racing	THQ	Rennspiel	Nov 99
Motor Racing	Empire	Rennspiel	QT4/99
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Electronic Arts	Rennspiel	QT3/99
Rallymasters	Electronic Arts	Rennspiel	QT4/99
Re-Volt	Acclaim	Rennspiel	Sep 99
Rollcage Extreme	GT Interactive	Rennspiel	QT2/00
Southpark Rally	Acclaim	Rennspiel	Nov 99
Spirit of Speed	Hasbro Interactive	Rennspiel	Okt 99
Stunt GP	Hasbro Interactive	Rennspiel	Okt 99
Supercross 2000	Electronic Arts	Rennspiel	QT1/00
Test Drive 6	Accolade	Rennspiel	QT3/99
Test Drive Cycles	Accolade	Rennspiel	QT3/99
The Dukes of Hazzard	Southpeak	Rennspiel	QT1/00
Trickstyle	Acclaim	Rennspiel	Okt 99
V-Rally 2	Infogrames	Rennspiel	n.n.b.
Wild Water World Championships	Interplay	Rennspiel	QT4/99

ROLLENSPIEL ROLLENSPIEL ROLLENSPIEL ROLLENSPIEL

Spiel	Publisher	Genre	Release
Anachronox	Eidos	Action-Rollenspiel	QT4/99
Darkstone	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	QT3/99
Diablo 2	Havas Interactive	Action-Rollenspiel	Nov 99
Final Fantasy 8	Electronic Arts	Rollenspiel	QT4/99
Gothic	Egmont	Rollenspiel	Jan 00
Legend of the Blade Masters	Ripcord	Action-Rollenspiel	Nov 99
Might & Magic 7	Ubi Soft	Rollenspiel	QT3/99
Nox	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	QT4/99
Planescape Torment	Interplay	Action-Rollenspiel	QT3/99
Pool of Radiance 2	TLC	Rollenspiel	QT3/00
Revenant	Eidos	Action-Rollenspiel	QT4/99
Shattered Kights	Simon & Schuster	Rollenspiel	QT4/99
Soulbringer	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	Sep 99
System Shock 2	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	QT3/99
Throne of Darkness	Acclaim	Action-Rollenspiel	QT3/00
Ultima Ascension	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	QT4/99
Vampire	Activision	Action-Rollenspiel	QT1/00

SIMULATION SIMULATION SIMULATION SIMULATION

Spiel	Publisher	Genre	Release
A-10 Warthog	Electronic Arts	Modern	QT4/99
Armored Fist 3	Electronic Arts	Panzer	QT3/99
B17 Flying Fortress 2	Hasbro Interactive	Historisch	Okt 99
Comanche 4	Electronic Arts	Hubschrauber	QT4/99
Comanche Hokum	Empire	Hubschrauber	QT4/99

ner **Auflage von 50.000** wird Westwood eine in Silberfolie verpackte und numerierte Spezialausgabe des Echtzeitstrategiespiels veröffentlichen. Als Zugabe gibt es eine Deluxe-Handbuch mit Fotos der Filmaufnahmen, eine kleine NOD- oder GDI-Figur und den Soundtrack als Audio-CD. +++ Im **Showcase der E3 1999** befanden sich über **1.900 neue Produkte**. +++ **Grammy für Spiele-Musik**: Die „National Academy of Recordings Arts and Science“ (USA) hat bekannt gegeben, daß ab sofort auch Kompositionen aus interaktiven Medien wie PC-Spielen am Wettbewerb um die begehrten Grammy-Awards teilnehmen können. +++ Der Videospiel-Entwickler **Konami** gibt die **Entwicklungs-Zusammenarbeit mit Microsoft** bekannt. Konami soll Microsoft-Spiele für Videokonsolen umsetzen, in Gegenzug widmet sich Microsoft der Portierung von Konamis Videospielen auf den PC. +++ Auf Zeitreise (1) mit **Hasbro Interactive: Pong**, das Computerspiel, mit dem eigentlich alles angefangen hat, will der amerikanische Spiele-Riese in einer zeitgemäßen 3D-Umsetzung neu aufleben lassen. +++ Auf Zeitreise (2) mit **Blue Byte**: Das Zeichentrick-Minimalspiel Dragons Lair ist zurück. Die Mülheimer basteln mit Comiczeichner Don Bluth an **Dragons Lair 3D**. +++ Eine wahre Lara: Nach dem Ausstieg von **Nell McAndrew** als leibhaftiges Lara-Croft-Double hatte in ▶

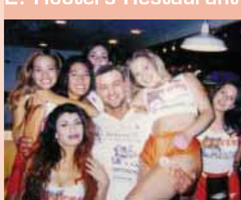
Mit PCA auf der Los-Angeles-Schnelltour

1. Kinos, Kinos, Kinos



Wenn nicht in Hollywood, wo sonst soll man sich DAS Filmereignis ansehen?

2. Hooters Restaurant



Verdienter Lohn: „American Sportsbar at its best“: Bier, Bedienungen und Ballsportarten.

3. Venice Beach



Ausspannen, Beachvolleyball spielen oder Rollerbladen am 16 km langen, weißen Sandstrand.

4. Universal Studios



Nicht nur wegen des neuen Terminator3D-Spektakels immer einen Ausflug wert.

5. Six Flags Mountains



Für ganz Hartgesottene: Der L.A.-Sixflags-Vergnügungspark bietet Achterbahnen pur.

Bei Activisions Star-Trek-Line-Up ragte besonders „Voyager Elite Force“ heraus.

Cockpits sitzend, GDI und NOD in die Schlacht. Gedränge herrscht wie immer bei Eidos Interactive. Silicongespoilerte Models in hautengen Anzügen werfen T-Shirts unters Volk. Die Massen verhalten sich kaum weniger hysterisch als das Publikum bei einem Backstreet-Boys-Abschiedskonzert. Fließbandarbeit: Um sich mit Lara-Croft-Darstellerin Lara Weller fotografieren zu lassen, reihen sich täglich Hunderte von fanatischen Souvenirjägern in unübersichtlich lange Schlangen ein. Fotoblitze flammen im Sekundentakt. In vielen Ecken findet sich ein Unterhaltungsprogramm im Ballermann-6-Format. Natürlich sind diese auf amerikanisch getrimmt: Beim Michael-Buffer-Wettbewerb (Michael Buffer ist dieser bekannte Boxansager) röhren sich die Teilnehmer z.B. mehr oder weniger dilettantisch die Lunge durchs Gebiß. Andere kommen lieber an der Kletterwand von Heat.net ins Schwitzen. Die Jungs der „unabhängigen Vereinigung kreativer Spiele-Entwickler“ G.O.D. ziehen wieder einmal eine Art Protestveranstaltung auf. Gegenüber des Haupteingangs besetzen sie mit ihren Wohnwagen einen Parkplatz. Die Produktpräsentation unter freiem Himmel erinnert an ein Open-Air-Konzert des Hippiezeitalters. Playboyhäschen Jaime Bergman (Miß Februar '99) und Penthouse-Pet Julie Strain schreiben Autogramme. „Echte“ Prominenz außerhalb der Branche ist dieses Jahr rar. Einige wollen Catcher Hulk Hogan am EA-Stand getroffen haben. David Bowie treibt sich wegen seines musikalischen Engagements beim Eidos-Spiel Omikron auf einer der vielen abendlichen Partys herum. Hinter Rennlegende Mario Andretti stolziert auf einer Bühne eine Badenixe her, die ein Schild gen Hallendecke reckt. Nun ja. Andernfalls hätten ihn wohl nur Amis erkannt. So klicken selbst die Fotoapparate der vielen Japaner. Immer wieder laufen

+++NEWSTICKER+++

L.A. die Nachfolgerin ihren ersten Auftritt. **Lara (!) Weller** war bisher als Bade- und Wäsche-Moden-Model tätig. +++ Die E3 zählte in diesem Jahr über **55.000 Fachbesucher**. Der Veranstalter verzeichnete damit einen Anstieg um 33% gegenüber dem Vorjahr. +++ Eine **Umfrage** in amerikanischen Haushalten vor der E3 zeigte, daß nahezu doppelt so viele Amerikaner sich **lieber von Computer- und Videospielen unterhalten lassen** als von „klassischen“ Unterhaltungsmedien wie Fernehen oder Kino. Auf der Hitliste der besten Unterhaltungsmedien rangieren Computer- und Videospiele damit knapp hinter dem Internet auf Platz 2. Nicht nur Douglas Lowenstein, Präsident der amerikanischen Interactive Digital Software Association (IDSA), blickt aufgrund dieser Zahlen sehr optimistisch in die Spielezukunft. +++ Obelix würde sagen: „Die spinnen, die Amis!“ Hier die laut einer Umfrage von den US-Spielern am **häufigsten gekauften PC-Spiele** nach Genres: 1. Puzzle-, Brett-, Karten- und Denkspiele; 2. Actionspiele (Aha!); 3. Strategiespiele; 4. Rennspiele; 5. Adventures und Rollenspiele; 6. Sportspiele; 7. Simulationen. Worunter fallen denn Jagdspiele? +++ Noch mehr Zahlen: 1998 wuchs der **Umsatz** der Computer- und Videospielbranche um **29 Prozent auf 6,3 Billionen US-**



Gewaltige Begrüßung: Gleich in der Eingangshalle thronte MicroProse' MadCat aus Mechwarrior 3.

Show, Show, Show: Sogar ganze Busse wurden in den Boden grammt.

THQ lud ein und die Branche kam zur besten Messeparty dieses Jahres.

Top 5 der Messe – Herbert Aichinger

Wheel of Time
Weil es völlig neue Spielerfahrungen verspricht.

Vampire
Weil es ein geniales Rollenspiel-Konzept mit genialer Grafik verbindet.

Diablo 2
Weil es den ohnehin schon großartigen ersten Teil noch übertrifft.

Age of Emp. 2: Age of Kings
Weil es ganz einfach gesagt die Fortsetzung meines Lieblingsspiels ist.

Homeworld
Weil mich Alex Gardens Design-Ideen von Anfang an fasziniert haben.

Top 5 der Messe – Joachim Hese

GTA 2
Weil GTA und GTA London meine beiden absoluten Lieblingsspiele sind.

Kingpin
Weil ich durchaus zwischen Spiel und Realität unterscheiden kann.

Need for Speed 4
Weil mich bereits die Preview-Version vom Hocker gehauen hat.

Black & White
Weil das Spielkonzept sich deutlich von der Konkurrenz abhebt.

Rayman 2
Weil endlich mal wieder ein super Jump&Run für den PC kommt.

Desert Fighters	Havas Interactive	Historisch	Okt 99
Fighter Ace 2	Microsoft	Historisch	QT4/99
Flanker 2.0	SSI	Modern	Okt 99
Flight Combat	Electronic Arts	Historisch	QT4/99
Flight Simulator 2000	Microsoft	Zivil	QT3/99
Flight Unlimited 3	Electronic Arts	Zivil	QT3/99
Fly!	Take 2	Zivil	Jul 99
Gunship 3	Hasbro Interactive	Hubschrauber	QT1/00
Mig Alley	Empire	Historisch	Jul 99
Nations Fighter Command	GT Interactive	Historisch	Sep 99
Panzer Elite	GT Interactive	Panzer	Sep 99
Silent Hunter 2	SSI	U-Boot	Nov 99
SU 25 Shturmovik	SSI	Historisch	Dez 99
Team Alligator	GT Interactive	Hubschrauber	Nov 99
The Sims	Electronic Arts	Simulation	QT1/00
USAF	Electronic Arts	Modern	QT4/99
Wings of Destiny	GT Interactive	Historisch	QT4/99

SPORT

Spiel	Publisher	Genre	Release
Box-Champions 2000	Electronic Arts	Boxen	QT1/00
Bundesliga Stars	Electronic Arts	Fußball	Aug 99
Canal+ Football 99	Infogrames	Fußball	Sep 99
DSF Golf 99	Havas Interactive	Golf	Jul 99
Expert Pool	GT Interactive	Billard	QT3/99
FIFA 2000	Electronic Arts	Fußball	QT4/99
FOX Sports NHL Championship 2000	Fox Interactive	Eishockey	QT3/99
FOX Sports Pro Basketball 2000	Fox Interactive	Basketball	QT3/99
International Football 2000	Microsoft	Fußball	QT3/99
Links LS 2000	Microsoft	Golfsimulation	n.n.b.
Links LS Extreme	Microsoft	Golf	n.n.b.
NBA Inside Drive 2000	Microsoft	Basketball	QT3/99
NBA Live 2000	Electronic Arts	Basketball	QT4/99
NFL Fever 2000	Microsoft	Football	Sep 99
NHL 2000	Electronic Arts	Eishockey	QT4/99
Prinz Naseem Boxing	Codemasters	Boxen	QT2/99
Professionell Bull Rider	Havas Interactive	Bullriding	n.n.b.
Supreme Snowboarding	Infogrames	Snowboard	QT4/99
Tiger Woods PGA Tour 2000	Electronic Arts	Golf	QT4/99
Ultimate Golf	Ubi Soft	Golf	Sep 99

STRATEGIE

Spiel	Publisher	Genre	Release
Age of Wonders	Take 2	Rundenstrategie	QT4/99
AoE 2: The Age of Kings	Microsoft	Echtzeitstrategie	Okt 99
Army Men 3	Ubi Soft	Echtzeitstrategie	QT4/99
Black & White	Electronic Arts	Echtzeitstrategie	QT4/99
Black Moon Chronicles	Cryo	Echtzeitstrategie	Jul 99
Braveheart	Eidos	Echtzeitstrategie	Aug 99
C&C Tiberian Sun	Electronic Arts	Echtzeitstrategie	QT3/99
Civilization 2: Test of Time	Hasbro Interactive	Rundenstrategie	QT4/99
Civilization 3	Hasbro Interactive	Rundenstrategie	QT2/01
Close Combat 4	SSI	Echtzeitstrategie	Nov 99
Commandos 2	Eidos	Echtzeitstrategie	2000
Conflict!	THQ	Echtzeitstrategie	Sep 99
Conquest: Frontier Wars	Microsoft	Echtzeitstrategie	QT2/00
Creatures 3	Mindscape	Echtzeitstrategie	Nov 99
Destroyer Command	SSI	Echtzeitstrategie	QT1/00
Diplomacy	Hasbro Interactive	Rundenstrategie	Okt 99
Dungeon Keeper 2	Electronic Arts	Echtzeitstrategie	Jul 99
Fighting Steel	SSI	Echtzeitstrategie	Jul 99
Force 21	Take 2	Echtzeitstrategie	Aug 99
Force Commander	THQ	Echtzeitstrategie	QT3/99
Harpoon 4	SSI	Echtzeitstrategie	QT2/00
Heist	Interplay	Echtzeitstrategie	Nov 99
Homeworld	Havas Interactive	Echtzeitstrategie	Sep 99
Imperium Galactica 2	GT Interactive	Rundenstrategie	Dez 99
Lego Chess	Lego Media	Rundenstrategie	Nov 99
Lego Rock Raiders	Lego Media	Echtzeitstrategie	Sep 99
Legoland	Lego Media	Aufbaustrategie	Okt 99
Metal Fatigue	GT Interactive	Echtzeitstrategie	Aug 99
Mob Rule	Simon & Schuster	Echtzeitstrategie	Sep 99
Noble Armada	Ripcord	Echtzeitstrategie	Okt 99
Panzer General 4 Western Assault	TLC	Rundenstrategie	Sep 99
Pharaoh	Havas Interactive	Aufbaustrategie	Nov 99
Risiko 2	Hasbro Interactive	Brettspiel	Nov 99
Shogun: Total War	Electronic Arts	Echtzeitstrategie	QT3/99
Star Trek Armada	Activision	Echtzeitstrategie	QT2/00
Star Trek Starfleet Command	Interplay	Echtzeitstrategie	QT4/99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeitstrategie	QT4/99
Stars! Supernova	Empire	Rundenstrategie	QT4/99
Theme Park World	Electronic Arts	Aufbaustrategie	QT3/99
Total Annihilation: Kingdoms	GT Interactive	Echtzeitstrategie	Jul 99
Wargamer: Napoleon 1813	Empire	Rundenstrategie	Sep 99
Warhammer 40.000: Rites of War	TLC	Rundenstrategie	Aug 99
Warlords Battlecry	Red Orb	Echtzeitstrategie	Dez 99

Dollar und überstieg damit die Wachstumsraten der Film- und Musikindustrie deutlich. Bezöge man alle Nebengeschäfte und Marketingaktivitäten in den Zahlensalat mit ein (unzählige Actionfiguren, vier Kinofilme auf Game-Basis usw.), käme man auf eine Gesamtumsatzsumme von 16 Billionen US-Dollar. Bereits abgerechnet: eine vermutete **Schadenssumme** von rund **3 Billionen US-Dollar**, die den Spielefirmen im letzten Jahr durch Raubkopien verloren ging. +++ **THQ** wird schon im Winter das erste **Sportspiel** einer neuen **MTV-Sports-Reihe** veröffentlichen. Man einigte sich mit dem Fernsehsender auf einen vierjährigen Kooperationsvertrag. Im Frühling soll dann auch ein Rodeospiel erscheinen. +++ **Ubi Soft** kündigte an, bereits im nächsten Jahr eine Zeichentrickserie zu **Rayman ins TV** bringen zu wollen. Eine amerikanische Produktionsfirma will zunächst 26 computergenerierte Folgen erstellen. +++ **Eidos** sicherte sich für sein 3D-Action-Adventure **Omikron: The Nomad Soul** die Tonkünste von **David Bowie**. Bowie wird für das im Herbst erwartete Großprojekt acht neue Songs komponieren und auch selbst im Spiel einen Gastauftritt bekommen. +++ Im Zuge einer Reorganisation tilgte Acclaim die Namen seiner **Entwicklungsstudios** **Iguana** (Turok 2) und **Probe** (Forsaken), die ab sofort unter dem gemeinsamen Dach ▶



Psygnosis' Drakan-Amazone Rynn entwickelte sich zum Messeliebling der Fachpresse.

Westwoods Action-Rollenspiel in seiner schönsten Verkörperung: Hecubah, die Hexe.

dem Besucher Designerlegenden wie die Roberts-Brüder, John Romero, Tom Hall oder Richard Garriot über den Weg. Peter Molyneux taucht wegen der strengen kalifornischen Regelung für Raucher gelegentlich in den Glimmstengelreservaten außerhalb der Hallen auf. Hier, im Mekka der Computerspieler, braucht sich niemand wundern, wenn er Sid Meier zufällig auf dem Klo trifft. Wie schon erwähnt: Die wichtigste Spielemesse der Welt ist immer wieder ein bizarres Erlebnis.

Harald Fränkel

Top 5 der Messe

Harald Fränkel

NHL 2000
Weil ich von meiner Lieblingsserie nie genug bekomme.

Black & White
Weil mein böses Herz so gerne richtig Gott spielen möchte.

Freelancer
Weil ich bei einem Spiel noch nie eine solch realistische Grafik gesehen habe.

Age of Wonders
Weil es meinem Strategie-Lieblingsspiel Master of Magic so herrlich ähnlich ist.

Drakan
Weil Rynn sich die liebe Lara Croft wahrscheinlich gewaltig zur Brust nehmen wird.

Top 5 der Messe

Thilo Bayer

Microsoft IntelliMouse Explorer
Weil nie wieder Mauspad und Kugelschmutz.

Logitech WingMan FF Mouse
Weil damit endlich auch 3D-Shooter rütteln dürfen.

3dfx Voodoo3 3500
Weil mit dem Zwitterwesen mit High Speed gezappt wird.

Saitek GM2
Weil jetzt Schluß ist mit nervigem Tastengeklimper!

Act Labs Stick Shifter
Weil damit Fahrerträume wahr werden.

+++NEWSTICKER+++

von **Acclaim Studios** firmieren. +++ Auch **Gremlin** hat's erwischt: Die englischen Entwickler heißen im Zuge der Übernahme nun **Infogrames Sheffield House**. +++ Dicker Batzen: **Eidos** erwarb die **Spielerechte für die Olympischen Spiele 2000**. Klassisch auch der Name des angekündigten Produkts: **Sydney 2000.** +++ **Peter Molyneux** ist ein ewig sprudelnder **Ideenquell**, der sich nun Gedanken über ein neues Verkaufskonzept von **Black & White** machte: „Ich möchte vielleicht zwei Box-Versionen in die Läden stellen, eine weiße und eine schwarze. Beide Packungen beinhalten das gleiche Spiel, aber die weiße Version soll fünf Dollar mehr kosten, die dann an einen wohltätigen Zweck gehen. Du mußt Dich also schon vor dem Kauf entscheiden, ob Du Dich eher gut oder eher `böse´ verhältst." +++ Das Update zu **Ultima Online, The Second Age**, soll nun auch auf europäischen Servern und in deutscher Sprache ab dem **25. Juni** verfügbar sein. Die europäische U-Online-Gemeinde umfaßt laut Origin momentan etwa 15.000 Spieler. +++ **Die Völker** gehen in die **2. Runde**. **JoWood** wird den Nachfolger des aktuellen Aufbaustrategiespiels im eigenen Haus entwickeln. Termin: frühestens **Herbst 2000.** +++

Diabolische Tragik

Das Dark-Fantasy-System „White Wolf" ist in Rollenspielkreisen gut bekannt. Es ist eine Welt, in der Vampire, Werwölfe und Geistwesen Realität sind. Bisher werden diese Geschöpfe allerdings nur auf der Grundlage von Büchern durch menschliche Phantasie lebendig. In den ersten Monaten des nächsten Jahrtausends will Nihilistic Software dies ändern ...



Bis zu drei Gefährten können Christof als Gruppe begleiten, die er mit taktischen Befehlen auf Kampfsituationen einstellen kann.


Ein junger weiblicher Vampir: Die überzeugende 3D-Grafike ngine wurde von Nihilistic von Grund auf selbst entwickelt.



Die Standard-Spielansicht ist die Ich-Perspektive, die sich beim Einsatz von Fernwaffen oder Zaubern als nützlich erweist. Die Skelette sind aber auch gut mit einem Schwertstreich zu erledigen.



Ganz nach dem Pen-&-Paper-Vorbild „White Wolf“ generieren sich die Charaktere durch 10 Statistikwerte. Aber auch die Art und Weise, wie Sie spielen, beeinflußt die Spielfiguren.

Für Neueinsteiger mag das detailliert ausgearbeitete White-Wolf-Universum ein Buch mit sieben Siegeln sein. Nihilistic stützt sich für sein 3D-Action-Rollenspiel aber im wesentlichen auf nur einen Hauptdarsteller. Als Spieler übernehmen Sie die Rolle des Kreuzritters Christof Romuald, der im 12. Jahrhundert recht viel Gefallen an seinem harten Leben findet. Nach einer Verwundung zieht er es jedoch vor, sich im frühmittelaterlichen Prag auszukurieren. Dort aber erregt der gutaussehende und kräftige Jüngling schnell die Aufmerksameit eines ansässigen Vampir-Clans. Schließlich verfällt er einer schönen jungen Frau, die ihn alsbald selbst zum Vampir werden läßt. Christof bemerkt zu spät, wie schwach sein Glaube an Gott doch war, und muß mit ansehen, wie er sich in eine seelenlose Kreatur verwandelt. Nihilistic schickt Sie nun in seinen Fußstapfen auf eine 800jährige Reise durch die Zeiten, in der Sie gegen Menschen, Monster und andere Vampire kämpfen, Ihre frühere Menschlichkeit und Güte aber immer im Bewußtsein halten sollten.



Christof sieht sich einem tödlichen Werwolf gegenüber.

3D-Action-Rollenspiel-Adventure

Vampire brauchen Blut, um zu überleben. Wenn Sie aber Ihre Opfer bei der Nahrungsaufnahme töten sollten, gerät der Spielcharakter mit der Zeit außer Kontrolle und verfällt zusehends den Mächten des Bösen. In Vampire geht es damit nicht nur um eine bloße Charakterbildung anhand von Zahlen und Statistiken, sondern um Ethik und Moral. Als Vampir Christof müssen Sie sich immer einen letzten Funken Menschsein bewahren, um der Erlösung ein Stückchen näher zu kommen. Im ersten Teil des Spiels führt Sie die Reise von Prag weiter nach Wien, bevor es im London der Jahrhundertwende und New York der Gegenwart zum großen Showdown kommt. Auch wenn die ersten Bilder glauben machen, daß Vampire ein Tomb-Raider-Ableger sein könnte, ähnelt der Spielverlauf doch eher einem Diablo oder Final Fantasy. Sie navigieren Ihr Alter Ego mit Mausklicks und Tastatur über den Bildschirm. Während die Sicht aus der Ich-Perspektive die Standardeinstellung ist, können Sie jederzeit zu einer Verfolgerkamera umschalten, die die Orientierung oft sehr erleichtert. Je nach Gusto wechseln Sie die Ansicht während eines Nahkampfs oder einer Auseinandersetzung mit Fernwaffen. Insbesondere, wenn Sie einige Weggefährten gefunden haben, ist etwas mehr Übersicht anzuraten. Bis zu drei andere Charaktere können Sie in Ihrer Gruppe zusammenfassen und mit ihnen interagieren. Kurze taktische Stellungsbefehle vor dem Kampf und die gemeinsame Nutzung der Inventar-Gegenstände sind recht nützlich.



Vom Prag des 12. Jahrhunderts führt die Reise über Wien und London ins New York der Gegenwart.

Die Multiplayer-Revolution

Einen besonderen Schachzug planen die Entwickler für das Multiplayerspiel. Wie bei der Pen-&-Paper-Vorlage soll diese Option ein „Spielleiter“ überwachen und die Teilnehmer durch vorgefertigte oder mit dem enthaltenen Editor erstellte Abenteuer steuern. Mit Hilfe detaillierter Objekt- und Textur-Bibliotheken können Spielleiter bestehende Welten verändern oder eigene Szenarien erschaffen. Ein Skriptsystem ermöglicht es sogar, komplexe Dialoge zu implementieren. Besonders wichtig für Rollenspieler ist der Erhalt des eigenen Spielcharakters. Auch dem trägt Nihilistic Rechnung. Sie dürfen Ihre mühsam erschaffene Figur in die Multiplayerspiele importieren.

Christian Müller

Ein tragischer Held: Christof wird vom Kreuzritter zum zeitreisenden Vampir.

Vampire – The Masquerade

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound3D
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	deutsch
Hersteller:	Nihilistic/Activision
Veröffentlichung:	1. Quartal 2000 **Genre:** Rollenspiel
Vergleichbar mit:	Diablo

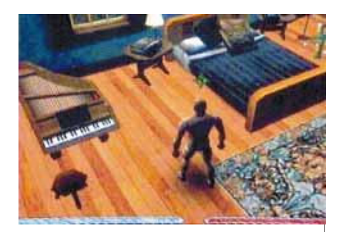
Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Nihilistic könnte es gelingen, den ganz besonderen Zauber eines Pen-&-Paper-Rollenspiels endlich in digitale Form zu bannen. «

Ultimative Einsteigerdroge

Wenn ein Erwachsener oft in mittelalterlicher Kluft herumtappt und sich als Herrscher eines Parallelreichs ausgibt, ist er entweder a) plemplem oder b) Richard Garriot. Der Designer hat ein Gespür für phantasievolle Spiele. Trifft das auch bei Ultima Ascension wieder zu?


Die Gesichter aller Charaktere sind bei Gesprächen sehr realistisch animiert.


Im Haus des Avatars lernen Sie auf unterhaltsame Art und Weise das Interface kennen.


In einem Zigeunerwohnwagen werden die Charakterwerte des Helden bestimmt.

Ascension bietet eine interaktive Fantasywelt mit mehr als 50 Nichtspielercharakteren und 30 Monstergattungen, 45 Zaubersprüchen, Vier-Kanal-Sound, Schwertkämpfen, Tag-Nacht-Rhythmus, Jahreszeiten, Wetterumschwüngen, Städten, Wäldern und Verliesen. Erleben dürfen Sie das in der Ich-Perspektive oder in der dritten Person. Garriot will mit dem neunten Teil der Serie zwei Ziele verwirklichen: Er möchte nach dem kritisierten Ultima 8 zurück zu alten Rollenspieltugenden kommen und andererseits ein Abenteuer schaffen, das keine Einarbeitungszeit erfordert. Selbst Anfänger sollen von der ersten Minute an der „ultimativen" Einsteigerdroge Spaß haben. Wie „Lord British" dies zu erreichen versucht, darauf wollen wir in diesem Artikel eingehen – schließlich erschien erst in PCA 2/99 eine allgemeine Vorschau. Bei Ascension startet der Spieler mit einem Tutorial (Übungslevel), das nahtlos in die Geschichte übergeht. Der als Avatar bekannte Held, der auf der Erde lebt, erwacht nach einem Alptraum in seinem Haus. Er weiß, daß in der Parallelwelt Britannia etwas faul sein muß, und beschließt, durch das berühmte Mondtor in die andere Dimension zu reisen. Jetzt beginnt der unterhaltsame Lernprozeß.

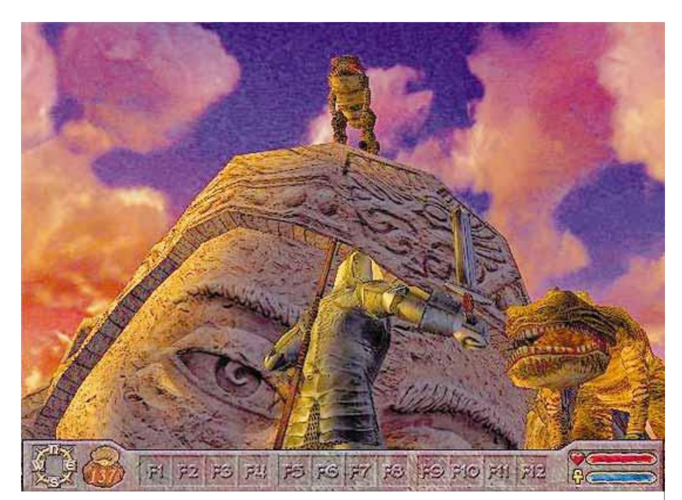


Diesem Dämon brennen wir einen Zauberspruch auf den nicht vorhandenen Pelz. Der blaue Streifen rechts unten zeigt den Manaverbrauch. Darüber in Rot: Die Lebensenergie.

Vier-Kanal-Ton

Der Spieler trägt nur eine Unterhose und sein Benutzerinterface besteht lediglich aus den Energiebalken für Lebens- und Zauberpunkte. Zunächst muß er Kleidung suchen (1. Kapitel: Wir lernen, Objekte zu manipulieren und etwas aufzunehmen.) Hat der Avatar einen Gürtel aufgetrieben, wird das Interface mit Feldern erweitert, in denen der Spieler Gegenstände transportieren oder Zauber ablegen kann. (2. Kapitel: Wir lernen Schritt für Schritt, wie das Interface aufgebaut ist und wie wir die Inventarleiste nutzen.) Nebenbei: Es sieht schon spannend aus, nur in dem Haus auf Entdeckungsreise zu gehen und z. B. den Fernseher anzuwerfen, so liebevoll ist der Wohnraum gestaltet. Irgendwann treibt es jeden aus dem Haus. Dort findet sich ein Trainingsgelände mit Hüpffeldern, die auf den Boden gemalt sind, und eine Übungspuppe. (3. Kapitel: Wir lernen, uns zu bewegen und zu kämpfen.) Bei einer Zigeunerin schließlich entscheidet sich, welche Art von Charakter Sie spielen. Die Verteilung der Eigenschaftswerte erfolgt, indem der Spieler Fragen beantwortet. Erst dann beginnt die Rettungsaktion „Britannia".

Harald Fränkel



Ups! Saurier von rechts und Saurier von oben. Das Schwert unseres Helden bekommt in dieser Szene einiges zu tun.

Ultima Ascension

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, Glide, AGP, DirectSound(3D)
Spielerzahl:	Kein Mehrspielermodus
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Origin
Veröffentlichung:	4. Quartal´99 **Genre:** Rollenspiel
Vergleichbar mit:	Ultima 7

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Die sehr gute Grafik und der einfache Zugang könnten den neunten Teil der Serie auch für Nichtrollenspielfans interessant machen. «

Nachahmungstrieb

Die Idee, erfolgreiche Spielkonzepte nachzuahmen, ist fast so alt wie Mick Jagger aussieht. Kein Wunder, daß es auf der E3 von Diablo-Klonen nur so wimmelte. Wir wollen Ihnen die vielversprechendsten Varianten vorstellen.

Die heiße Hexe Hecubah treibt in Nox ihr Unwesen.

Das Original

Diablo 2



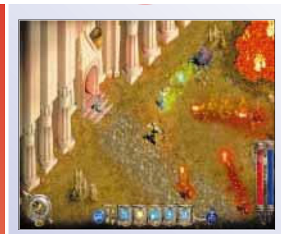
Der Barbar war bei der E3 erstmals zu sehen. Im Menü rechts ist der Optionsbildschirm für die Kampfschreie geöffnet.

Erstmals zeigte Hersteller Blizzard alle fünf Charaktere, die der Spieler wählen kann: die Amazone, den Paladin, den Necromancer, die Zauberin und den Barbaren. Design und Animationen für den Barbaren waren gerade fertiggestellt. Der Krieger zeichnet sich durch große Körperkraft und besondere Kampfeigenschaften aus. Denn er kann wie die anderen Helden 30 klassenspezifische Fähigkeiten und Zaubersprüche lernen. Drei Beispiele: Der Barbar ist in der Lage, Gegner zu betäuben. Der Ausdruck „Zermalmschlag“ dürfte für sich sprechen. Und mit der Fähigkeit „Kampfschrei“ meidet er manchen Zweikampf, weil schwächere Gegner kurzerhand ängstlich wegrennen. Eindrucksvoll sah auch der neue Dschungellevel aus. **hfr**

Entwickler/Publisher:
Blizzard/Havas Interactive
Veröffentlichung:
November

Die Dreierpack Variante

Nox



Feuermonster sind gegen Flammensprüche immun, deshalb greift der Held in diesem Fall zu Pfeil und Bogen.

Der Spieler klickt und kämpft sich als Krieger, Beschwörer oder Magier durch sechs Kapitel in vier Welten, wobei Nox laut Ankündigung für jede Charakterklasse ein eigenes Abenteuer bereithält. Genretypisch gibt es mehr als 100 Zaubersprüche und Waffen. Das Action-Rollenspiel bietet interessante Ideen: Der Spieler darf Fallen stellen. Zaubersprüche können kombiniert werden. Ein Quest-Generator sorgt für abwechslungsreiche Aufträge. Augenfällig sind die „echten" Sichtlinien – Nox simuliert, was der Held aufgrund seines Standortes sehen kann und was nicht. Wichtig sei, so der Hersteller, dem Spieler eine packende Hintergrundgeschichte zu bieten. Die charismatische Hexe Hecubah als Bösewicht(in) und die Zwischensequenzen sind bereits gute Ansätze für eine prickelnde Atmosphäre. Im Mehrspielermodus dürfen bis zu acht PC-Besitzer das Abenteuer gemeinsam angehen. **hfr**

Entwickler/Publisher:
Westwood Studios/EA
Veröffentlichung:
4. Quartal

Die Märchenbuch Variante

Darkstone



Farbenprächtig präsentiert sich Darkstone. Hier liegt unser Magier nach einem Kampf darnieder und wird gepflegt.

Darkstone entführt den Spieler in eine mittelalterliche Welt. Getreu der Heldentradition müssen Sie als Ritter, Magier, Priester oder Dieb den Drachen Drakk besiegen. Jeder Charakter besitzt zehn Fähigkeiten wie Verhandlungsgeschick oder Metamorphose. Auffallend ist die bunte Grafik, die aus einem illustrierten Märchenbuch stammen könnte. Der abenteuerlustige PC-Besitzer muß in 37 Levels acht Aufträge erfüllen, wobei die Software die Karten bei jedem Start neu generiert. Je nach Wunsch steuern Sie einen Charakter oder zwei. Ihrem Kollegen können Sie Verhaltensregeln auferlegen – ob er hinter Ihnen herläuft oder offensiver ausgerichtet ist. Sie setzen sich mit 100 Feinden auseinander, die auf 30 Kreaturentypen basieren, und greifen auf 22 Waffenarten (Schwerter, Kriegshämmer, Bi-Händer etc.) und 32 Zaubersprüche zurück. Die Kamera ist frei dreh- und zoombar. **hfr**

Entwickler/Publisher:
Delphin/Electronic Arts
Veröffentlichung:
3. Quartal

Die Klassik Variante

Planescape Torment



Die Steuerung ähnelt der von Diablo, die Optik der von Baldur's Gate: Torment hat eindeutig Hitpotential.

Planescape Torment steuert sich bei Kämpfen ähnlich wie Diablo, also schnell und unkompliziert. Es bedient aber stärker als alle anderen aufgeführten Titel den Fan klassischer Rollenspiele. Ähnlichkeiten zu Baldur's Gate bestehen auch, weil Produzent Guido Henkel (u. a. DSA) mit der Grafikroutine des Megasellers arbeitet.Gruselig: Das Alte´ Ego des Spielers erwacht in einer Leichenhalle und leidet unter Gedächtnisschwund. Der Abenteurer muß herausfinden, wer er ist. Außergewöhnlich: Der Held ist ein Untoter. Das heißt, daß er oft nur vorübergehend stirbt und dies ausnutzen kann, falls er nicht weiterkommt: Er nibbelt an „geeigneter" Stelle ab, läßt sich von einem Leichensammler aufklauben und in eine andere Ebene transportieren. Essig mit der Wiedergeburt kann's trotzdem mal sein: Wer zu Asche verbrutzelt ist, tut sich nicht nur mangels Beinen schwer mit dem Auf(er)stehen. **hfr**

Entwickler/Publisher:
Black Isle Studios/Interplay
Veröffentlichung:
3. Quartal

Die Motion-Capturing Variante

Revenant



Nein, das wird keine romantische Bootsfahrt. Vielmehr soll hier ein junger Mann der Haifischfütterung dienen.

Das Spiel machte mit seiner Darstellung in 65.000 Farben auf der E3 eine gute Figur. Sie verkörpern einen Krieger namens Locke (haarig, haarig), der vom Regenten der Insel Ahkuilon den Auftrag erhält, dessen Tochter aus den Klauen eines Rivalen zu befreien. Bald erkennt Locke, daß sich hinter der mutmaßlichen Entführung mehr verbirgt. Und so erforscht der Held Katakomben, Städte, Wälder und Schlösser. Unter anderem stellen sich ihm schwer bezwingbare Drachen und Geister in den Weg. Revenant soll mehr als ein Schlachtfest (Hack'n'Slay) werden: Sie müssen mit mehr als 40 anderen Charakteren sprechen, um das Spiel zu lösen. Alle Figuren wurden per Motion Capturing erstellt. Bei diesem Verfahren nehmen Spielemacher Bewegungsabläufe echter Menschen mit Kameras auf und setzen diese digital um. Entsprechend realistisch bewegen sich die Figuren. **hfr**

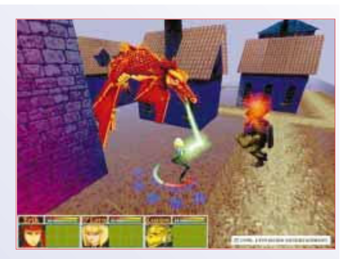
Entwickler/Publisher:
Cinematixx/Eidos Interactive
Veröffentlichung:
4. Quartal

Die Animé Variante

Legend of Blademaster

Wir kreuzen Diablo mit Final Fantasy: Als Held Erik Valdemar macht sich der Spieler auf, fünf außerirdische Kreaturen zu töten, die die Welt in Angst und Schrecken versetzen. Ihm zur Seite stehen bis zu zwei Kumpane. Besonderes Augenmerk haben die Macher auf die Animationen der Charaktere gelegt. Das Benutzerinterface soll einfach zu bedienen sein, so daß Kampf, Zauberei und strategische Manöver im Eifer des Gefechts optimal zu handhaben sind. Laut Hersteller werden Auflösungen bis 1.600x1.200 Bildpunkte und Force-Feedback-Mäuse unterstützt. Der Ersteindruck bei der Messe war jedenfalls gut. **hfr**

Entwickler/Publisher: Ronin Entertainment/Ripcord **Veröffentlichung:** November



Heldin O'Lora und Lucan kämpfen mit einem Drachen. Der Animé-Stil wird auf diesem Screenshot deutlich.

Die Samurai-Variante

Throne of Darkness

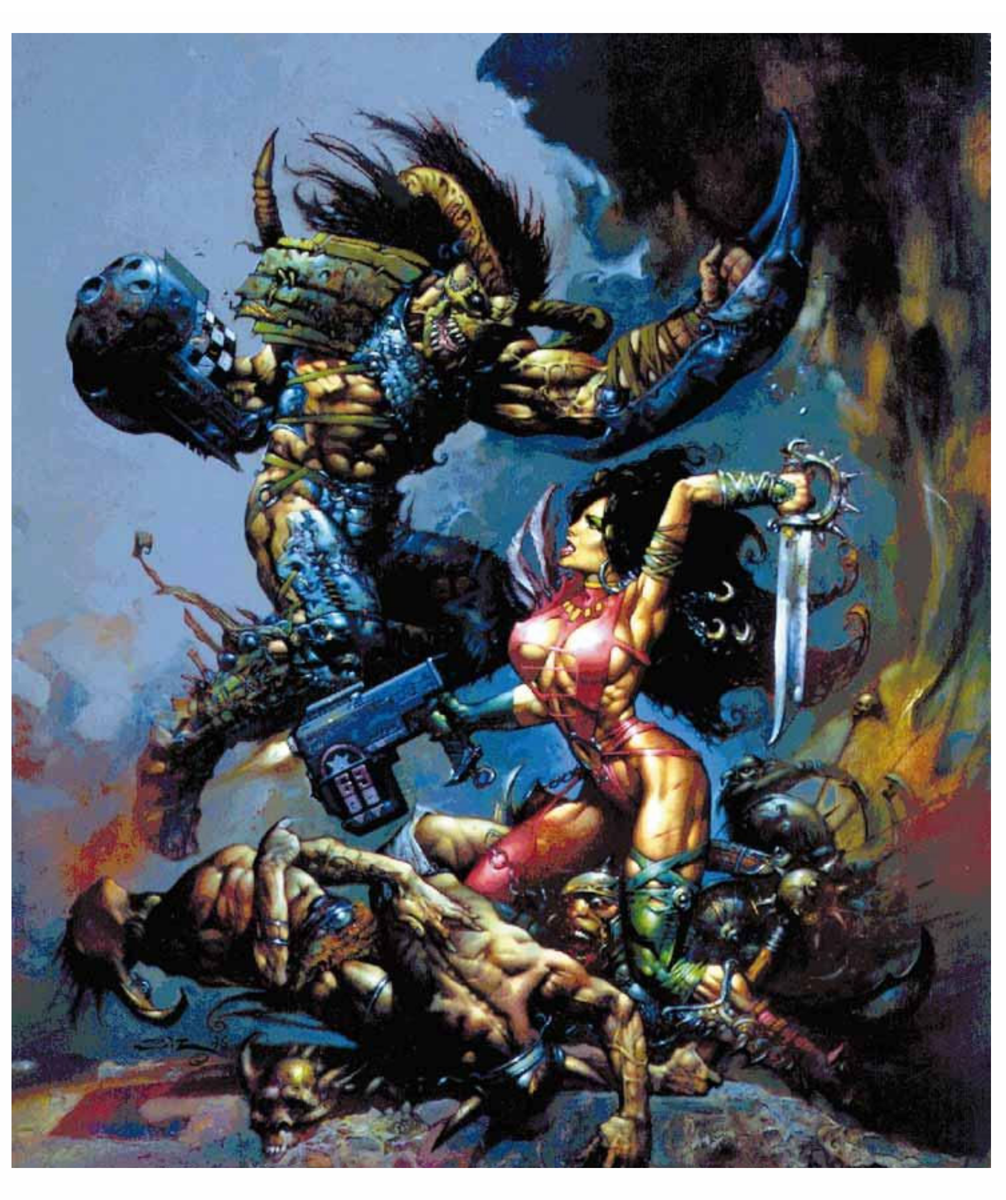
Noch in einem frühen Stadium befindet sich Throne of Darkness, das von ehemaligen Diablo-Entwicklern gemacht wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines mächtigen, japanischen Kriegsherren. Dieser kommandiert eine Truppe von Elitesamurais- und zwar bis zu vier gleichzeitig. Die Hintergrundgeschichte führt in die japanische Mythologie mit den entsprechenden Dämonen. Wichtig ist die Benutzerführung: Der Spieler kann seinen Untergebenen strategische Befehle erteilen: Sie kämpfen z. B. in Formationen und organisieren Hinterhalte. Geplant ist eine umfangreiche Mehrspieleroption. **hfr**

Entwickler/Publisher: Click Entertainment/Acclaim **Veröffentlichung:** 3. Quartal 2000



Dieser übermächtigen Horde von Skelett-Samurais sind unsere zwei Kämper nicht gewachsen. Einer ist bereits tot.

Julia? Ist doch ein hübscher Name, oder? Klingt so nach nett, lieb, freundlich und heile Welt. Engel könnten so heißen. Oder kleine Mädchen in Friede-Freude-Eierkuchen-Geschichten à la Unsere kleine Farm. Doch Namen täuschen manchmal.



Julia ist die Heldin in Heavy Metal F.A.K.K. 2. Das Actionspiel basiert auf der Quake-3-Engine und soll im Frühling kommenden Jahres erscheinen. Während der E3 in Los Angeles präsentierten die Entwickler von Ritual Entertainment in einem Wohnwagen (!) außerhalb des Convention Centers die erste spielbare Version. Die Bilder waren derart beeindruckend, daß wir Sie ausführlicher informieren

Fakten

- Basiert auf der Quake-3-Engine
- Musik aus dem Eastman-Film Heavy Metal
- Tomb-Raider- oder Ich-Perspektive
- Drei Szenarien (zwei Planeten, Raumschiff)
- Angriffe und Blocks bei Kämpfen

Frauenbewegung

wollten. So viel vorweg: Technikfreaks finden Lichteffekte, gekrümmte Objekte, metallische Oberflächen, volumetrischen Nebel, realistisch simuliertes Feuer samt Rauch, morphende Landschaften, animierte Gesichter, Wetterumschwünge, Tag- und Nachtzyklen und viele andere optische Leckereien. Dazu gesellt sich ein vielversprechendes Spielprinzip in Heretic-2-Manier.



Dieser Entwurf deutet an, daß Ritual technisch keine Kompromisse machen will: spektakuläre Grafikeffekte überall …

Für Erwachsene

Julia reagiert alles andere als freundlich, als Unbekannte aus dem All auftauchen, die eine Bedrohung für den Planeten Eden 2 darstellen. Die attraktive, aber beinharte Frau wird zur Furie, schnappt sich ein paar Waffen und zeigt, wie eine kampferprobte Amazone das Wort „Frauenbewegung" definiert. Robert Atkins macht keinen Hehl aus den Absichten der Entwicklertruppe: „Wir designen mit F.A.K.K. 2 ein Spiel für Erwachsene." Wer verwundert fragen sollte, was das Kürzel F.A.K.K. 2 eigentlich bedeutet, dem sei gesagt, daß es sich um eine Art Künstlername handelt, den Julia in ihrer Funktion als Kriegerin trägt. Sie nennt sich so, seit ein Bösewicht namens Tyler ihren Heimatplaneten F.A.K.K. 2 (Federation Assigned Katogenic Killzone) zerstört hat. Das allerdings ist eine andere Geschichte, die in einem Kinofilm erzählt wird (lesen Sie dazu den Abschnitt „Penthouse-Mädel als Inspiration").

Gesichter animiert

Sie steuern Julia normalerweise wie Lara Croft, allerdings durch apokalyptisch wirkende Levels, die auf zwei Planeten und einem Raumschiff angesiedelt sind. Es ist auch möglich, in der Ich-Perspektive zu spielen. „Aber die Spieler wollen F.A.K.K. 2 vermutlich sehen", erklärt Joel Thomas von Ritual grin-

send, weshalb sie Heavy Metal unbedingt eine 3rd-Person-Sicht verpassen mußten. Die musikalische Untermalung stammt aus dem Film und ändert sich je nach Situation. Leveldesigner Tom Mustaine zeigte einen Spielabschnitt, der stark an den sumpfigen Planeten Dagobah aus Star Wars erinnert. Eine Mischung aus Insekt und Eidechse hüpfte dort von Blatt zu Blatt. Plötzlich brach ein gigantischer Riesenfisch aus dem Gewässer hervor und verschlang die Kreatur. Anschließend wandte sich das schuppige Monster der Heldin zu und begann zu sprechen.

Penthouse-Mädel als Inspiration

Comiczeichner Kevin Eastman, aus dessen Feder u.a. die bekannten Ninja Turtles stammen, wollte bereits vor sechs Jahren eine unerschrockene Fantasykriegerin kreieren. Allein es fehlte ihm an Inspiration. Eines wunderschönen Tages traf er die Schauspielerin Julie Strain, B-Movie-Star aus über 90 Videofilmen. Plötzlich floß die Kreativität, und die Amazone F.A.K.K. 2 entstand. Offensichtlich war die Zusammenarbeit derart fruchtbar, daß Eastman die junge Dame sofort ehelichte – so kann's kommen. In den Vereinigten Staaten soll dieses Jahr sein 15 Millionen Dollar teurer Zeichentrickfilm Heavy Metal in die Kinos kommen. Die Handlung der PC-Version, an der Eastman lediglich mit einigen Designentwürfen beteiligt ist, spielt später. Der Titel orientiert sich aber am Geist der Vorlage und der Heftserie Heavy Metal.



Kevin Eastmans Lebensgefährtin, seine Muse, Königin der B-Movies und Penthouse-Pet anno 1993: Julie Strain.



Ja, das ist ernst gemeint: Hier springt der Spieler über Plattformen, wobei er die säurespritzenden Brüste meiden muß.



F.A.K.K. 2 vermittelt bei den Außenwelten futuristische Endzeitstimmung. Es hält sich eng an die Comicvorlage.

Das animierte Gesicht zeigte ein natürliches Minenspiel und bewegte die Lippen synchron zur Sprachausgabe. Ebenso beeindruckend sah der reichlich verknitterte, dicklippige Charakter aus, der einen Joint qualmte. Feiner, blauer Dunst stieg vor seinem Gesicht auf und spiegelte sich in den transparenten Brillengläsern. Als er am Glimmstengel saugte, glühte dessen Spitze auf und tauchte die Wange der Figur in rötliches Licht.

Drehende Spiegel

In einem anderen Raum stand in der Mitte ein mehrteiliger Spiegel, der aussah wie drei ineinander verschlungene, sich drehende Rhönräder. Trotz der schnellen Bewegung bildete er jeden Bildpunkt der Umgebung 1:1 ab. In einem Gang hingen Schilde, wie sie von Rittern getragen werden. Ihre gekrümmte Oberfläche war blank poliert und sah aus wie der Chrom an einem für den Sonntagsausflug herausgeputzten Oldtimer. Zwischen diesen detaillierten Szenarien bewegte sich die gut gebaute Heldin grazil und butterweich animiert, bekämpfte die verrückt aussehenden Charaktere mit Axt und Schwert und löste kleinere Rätsel. Kurz: Es sieht so aus, als entstehe im fernen Texas ein neues Kultspiel. **Harald Fränkel**



Drei Beispiele, die darauf hindeuten, daß F.A.K.K. 2 kein Kinderspiel wird: Der Mann mit der implantierten Motorsäge, der einarmige Chirurg und der Dickmops unten wirken nicht vertrauenerweckend.



Heavy Metal F.A.K.K. 2

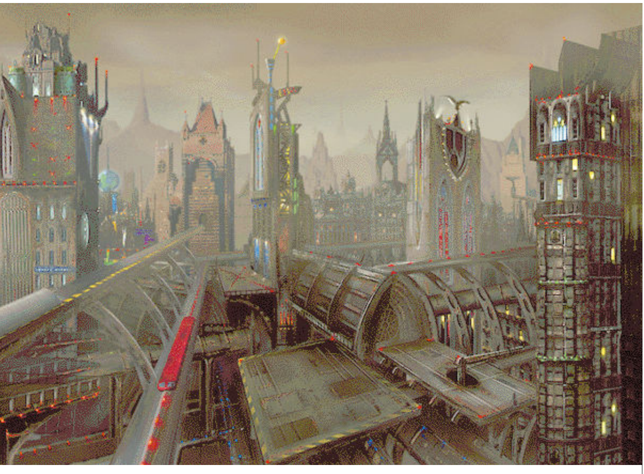
Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 64 MB, 3D-Karte, Win95
Technik:	Glide, OpenGL, DirectSound
Spielerzahl:	n.n.b.
Handbuch/Sprache:	n.n.b.
Hersteller:	Ritual Entertainment
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000 **Genre:** Actionspiel
Vergleichbar mit:	Heretic 2

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Enorm vielversprechend: Dieses Spiel zeigt erstmals, was Entwickler wirklich aus der Quake-3-Engine kitzeln können. «

Elite-Fans, singt All-eluja!

Wer eine der Freelancer-Präsentationen bei der E3 ohne größere körperliche Schäden überstehen wollte, benötigte zwei kräftige Arme: Anders wäre es wegen der unglaublichen Optik unmöglich gewesen, die eigene Kinnlade daran zu hindern, brutal herunterzuklappen.


Screenshots zu Freelancer gibt es leider noch nicht. Aber dieses Bild einer bretonischen Stadt (beim Landeanflug) deutet an, was den Spieler bei der Grafik erwartet.

Wurde das neueste Projekt von Wing-Commander-Papa Chris Roberts nicht öffentlich gezeigt, um eine Massenhysterie zu vermeiden? Nein, das ist natürlich Nonsens. Aber eines dürfen Sie glauben: Was der Boß der Spieleschmiede Digital Anvil in einem Containerraum abseits des Trubels mit Freelancer (deutsch: Freiberufler) an Grafikpracht präsentierte, hat die Welt noch nicht gesehen. Dazu gesellt sich ein Spielprinzip, das über das „normaler" Science-Fiction-Spiele hinausgeht. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Händlers, Piraten, Forschers oder Söldners – oder wird zu einer Mischung. Er besitzt anfangs als Raumschiff nur eine alte Schüssel und reist im Universum umher. Auf Planeten trifft er in Bars Kontaktleute, die ihm Aufträge zuschanzen. Alle Charaktere sind lebensnah in 3D animiert, einschließlich ihrer Mimik. So entwickelt sich eine epische Geschichte, der politische Verwicklungen der vier regierenden Völker zugrunde liegen.

Wie im Fernsehen

In Städten sind Geschäfte. Dort gibt es Ausrüstung, Teile fürs Raumschiff und ganze Gleiter. Wer erstmals das All erblickt, erkennt: Nein, das sieht fast nicht mehr aus wie ein Spiel – die Optik ist der von Fernsehserien à la Babylon 5 ebenbürtig. Kosmische Nebel, leuchtende Sterne und Asteroidenfelder durchziehen das Vakuum. Manche Asteroiden sind so groß, daß der Spieler hineinfliegen kann. Vielleicht entdeckt er eine Piratenbasis, wo außerirdische Artefakte verscherbelt werden können? Denn die sind auf den „normalen" Welten verboten. Kilometergroße Raumstationen laden zum Docken und Handeln ein. Roberts will, daß seine Weltraumoper intuitiv steuerbar ist. Deshalb existieren im Cockpit Icons. Per Maus klickt sich der Spieler zu Radar, Abtast-Scanner, Karte, Statusanzeige oder wählt seine Waffen. Während der Gefechte übernimmt der Navigationscomputer die Steuerung, so daß sich der Pilot aufs Schießen konzentrieren kann. Er ist in der Lage, empfindliche Teile des gegnerischen Schiffs heranzuzoomen und z. B. aus taktischer Überlegung nur den Antrieb zu zerstören. Roberts plant auch eine Onlineversion, an der sich pro Universum rund 3.000 Spieler beteiligen könnten.

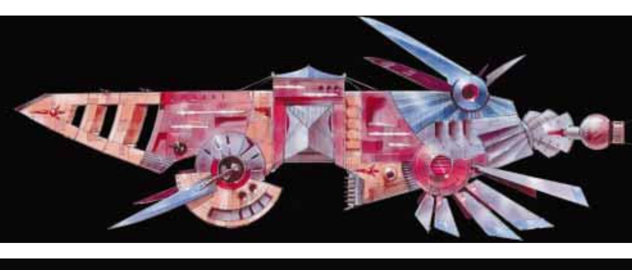
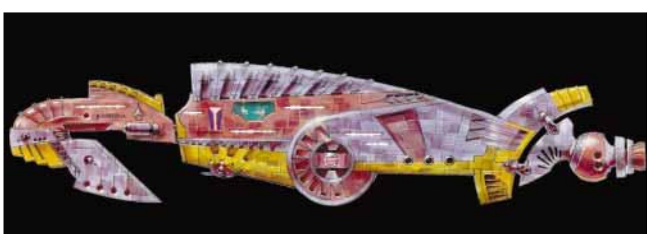
Harald Fränkel

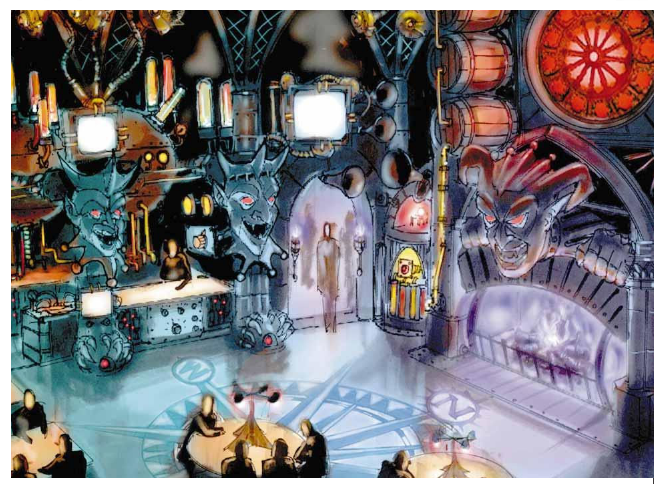
Freelancer

Voraussichtlich:	n.n.b.
Technik:	Direct3D, 3D-Sound
Spielerzahl:	n.n.b.
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Digital Anvil/Microsoft
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000 **Genre:** Actionspiel
Vergleichbar mit:	Privateer 2, Elite

Spielanteile
- [x] Action
- [ ] Rätsel
- [ ] Strategie
- [ ] Zufall
- [x] Wirtschaft

» Die Bombastgrafik ist für heutige Verhältnisse ... mir fehlen die Worte. Auf das Spielprinzip à la Elite warten Spieler ohnehin sehnsüchtig. «



Für jedes Volk designt Chris Roberts charakteristische Schiffe. Beispiel: Schlachtkreuzer der Kusari (oben) und Bretonier.


In den Bars des Freelancer-Universums treibt sich der Spieler nicht zum Saufen herum – nein, er trifft Kontaktleute.

Ballernde Borgs

Bei Paramount Pictures klingeln die Kassen. Über ein halbes Dutzend Spielelizenzen haben die Rechte-Inhaber des Star-Trek-Universums auf dem Messeparkett plaziert. Bald gibt es Strategiespiele, Adventures und einen Ego-Shooter. Letzterer hat uns am besten gefallen, denn Star Trek Voyager Elite Force hat gleich mehrere Premieren zu bieten.





Die U.S.S. Voyager feiert Premiere am PC und auch die Borgs sind mit von der Partie. Erstmals können Sie den zwielichtigen Techno-Raubrittern von Angesicht zu Angesicht gegenübertreten.



Über 90% der Innenräume der riesigen Voyager wollen Ravens Level-Designer für das Spiel umsetzen. Dank der Quake-3-Grafik können Sie auch gekrümmte Oberflächen darstellen. Die Authentizität der Kommandobrücke spricht für sich.

Die Designer von Raven Software (Heretic 2) werden als erste Fremdentwickler mit id Softwares Quake-3-Grafikengine arbeiten. Außerdem handelt es sich bei STVEF um die Uraufführung eines reinrassigen Actionspiels im Star-Trek-Milieu und das erste Voyager-Spiel überhaupt. Die Design-Blaupausen liegen bei Raven schon lange in der Schublade und ein Großteil der Recherchearbeit war bereits erledigt, als vor ca. fünf Monaten der Deal mit id Software perfekt gemacht wurde. So ist zu erklären, weshalb die während der E3 gezeigte Version richtig gut spielbar war und bereits einen guten Eindruck vermittelte.

Digitale TV-Serie

STVEF ist ein purer Ego-Shooter in der Tradition von Half-Life und Unreal, erwarten Sie deshalb keine Weltraumkämpfe. Das überläßt Raven anderen. Die insgesamt zehn Missionen





Lieutenant Tuvok ist zu Beginn Ihr direkter Vorgesetzter. Der Vulkanier ist der engste Vertraute von Commander Janeway und Chef der Sicherheitsabteilung an Bord der Voyager.

beginnt der Spieler als Mitglied der Sicherheitskräfte an Bord der U.S.S. Voyager, das die Befehle seiner Vorgesetzten befolgt. Während eines Raumfluges bekommt es die Crew mit plötzlichen Triebwerkproblemen zu tun und wird kurz darauf von Scavengers angegriffen. In weiteren Missionen treten Sie gegen die Borg an oder müssen Eskortierungs-Aufträge erfüllen. Im Verlauf der Ereignisse landet die Voyager schließlich sogar auf dem Raumschiff-Friedhof einer bis dato unbekannten Spezies. Mit Hilfe der leistungsfähigen Q3A-Grafik setzt es sich das Designteam zum Ziel, ein digitales Abbild der TV-Produktion zu schaffen. Dazu sollen 90 Prozent des Föderations-Raumschiffes nachgebaut werden und alle wichtigen Charaktere der Serie mit von der Partie sein. Während des Spielverlaufs sind Sie auch nicht komplett auf sich allein gestellt. Zum einen werden Sie im Verlauf des Spiels befördert und erhalten damit auch Befehlsgewalt über andere Mitglieder der „Elite Force“, zum anderen läßt die Künstliche Intelligenz die Computercharaktere auch so reagieren, wie man es von ihnen erwarten würde. Geraten Sie beispielsweise in einen Hinterhalt, werden Ihnen Ihre Kollegen Feuerschutz geben oder den Gegner so lange in Schach halten, bis Sie wieder in Sicherheit sind. Natürlich werden auch alle bekannten Ausrüstungsgegenstände und Waffen integriert sein, aber Raven hatte die Freiheit, auch einige neue Utensilien hinzuzufügen. Im Inneren eines der würfeligen Borg-Raumschiffe wurden wir Zeuge der Wirkung des sog. Infinity Modulators. Die Strahlenwaffe arbeitet mit Phasenverschiebung und ist gegen die Halb-Androiden besonders wirksam.

Multiplayer auf dem Holodeck

Aber nicht nur die Grafikroutinen hat Raven von id Software lizenziert, auch der anerkannt hervorragende Netzwerkcode ist Bestandteil des Geschäfts. Bis zu 32 Spieler dürfen sich damit in der Rolle eines beliebigen Voyager-Besatzungsmitglieds in den Multiplayer-Levels bekämpfen. Diese Mehrspieleroption wird als eine Kampfsimulation auf dem Holodeck des Raumschiffes präsentiert, so daß die Crew auch gegeneinander antreten kann. Neben den gängigen Spielarten Deathmatch und Capture the Flag will Raven auch speziell auf das Star-Trek-Thema abgestimmte Aufgabenstellungen liefern, wie die U.S.S. Voyager zu verteidigen oder sie zu erobern.

Christian Müller



Alle aus der TV-Serie bekannten Charaktere will Raven in Erscheinung treten lassen. Hier sehen Sie den Maschinenraum der U.S.S. Voyager.

ST Voyager Elite Force

Voraussichtlich:	Mind. PII 333, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	OpenGL, Glide
Spielerzahl:	32 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	deutsch
Hersteller:	Raven/Activision
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000 **Genre:** Ego-Shooter
Vergleichbar mit:	Half-Life, Unreal

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Raven Softwares Erfahrung im Action-Genre und die Quake-3-Technologie lassen auf ein außergewöhnliches Star-Trek-Abenteuer hoffen. «

Nachschub für Half-Life

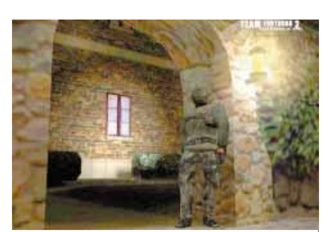
Half-Life, der Ego-Shooter-Hit des letzten Jahres, erfährt im Oktober mit einer interessanten Mission-CD endlich seine Fortsetzung. Was Valve aber mit Team Fortress 2 in Planung hat, könnte sogar ein neuer Meilenstein auf dem Multiplayer-Sektor werden.



Das Add-On: neue Waffen, neue Monster, neue Alpträume in der Black Mesa Facility.



Im HL Opposing Force übernehmen Sie die Rolle eines Elite-Soldate aus dem ersten Teil.



Team Fortress 2: Ein Spion-Charakter lauert an einer Ecke des Gefängnisses.

Sie erinnern sich an Gordon Freeman, die Aliens in der Black Mesa Facility und die Elitesoldaten? Im offiziellen Half-Life-Add-On läßt Sie Valve die Seiten wechseln. In „Opposing Force" spielen Sie einen Officer der Sturmtruppen, die Freeman und die Wissenschaftler als Zeugen der Ereignisse in der Forschungsstation ausschalten sollen. Gerade als es Freeman gelungen ist, durch das Portal auf den Planeten Xen zu entkommen, stellen Sie fest, daß Sie von Ihrer Einheit abgeschnitten wurden. Als ob das nicht unangenehm genug wäre, taucht auch noch eine unbekannte Alien-Abart auf. Ein weiterer Alptraum beginnt ... In Ihrem Überlebenskampf begegnen Sie aber auch menschlichen Charakteren. Ob Freund oder Feind, finden Sie schnell selbst heraus. Dank einer Reihe neuer experimenteller Waffen und fremdartiger Alien-Gerätschaften sind Sie aber nicht ganz wehrlos. Auch das Multiplayerspiel wird mit besagten Waffen, weiteren Spielercharakter-Modellen und natürlich mit Maps weiter aufgepeppt.



Die Aliens haben bereits einige Wissenschaftler erledigt und Sie sind nur mit einem Schraubenschlüssel bewaffnet.

Achtung: Hier spricht der Kommandant

In der Fortsetzung des beliebten Multiplayer-Only-Spiels übernehmen Sie bestimmte Funktionen (z. B. Sanitäter, Spion, Ingenieur oder Frontkämpfer) innerhalb eines neunköpfigen Soldaten-Trupps. Der Erfolg eines solchen Teams hängt dabei genauso von Ihren individuellen Fähigkeiten ab wie von dem richtigen Zusammenspiel mit den anderen Charakteren. Zwei dieser Verbände stehen sich in einem Level gegenüber, um beispielsweise die feindliche Basis zu erobern und damit das Spiel zu gewinnen. Für TF2 will Valve in 20 Maps die Aufgabenpalette erweitern und spannender machen. Beispielsweise geht es um die Befreiung eines Gefangenen, der vom anderen Team in einem Hochsicherheitstrakt bewacht wird. Ein gänzlich neues Kapitel wollen die Entwickler mit dem Einsatz der Sprachkommunikation aufschlagen. Der Kommandant jedes Teams kann die gesamte Karte aus der Vogelperspektive einsehen und mit einem Mausklick jeden seiner „Männer" direkt ansprechen. Um auch Neueinsteigern das Mitspielen zu erleichtern, wird TF2 einen Tutorial-Modus enthalten, der alle Funktionen des Spiels sowie die Eigenschaften und Fähigkeiten jeder Charakterklasse erklärt. Selbst im Onlinespiel geben kontextsensitive Pop-Up-Fenster kleine Hilfestellungen.

Christian Müller



Team Fortress 2: Valves neue 3D-Engine zeichnet hochdetaillierte Charaktere. Ein neues Animationssystem steuert mehrere Bewegungen wie Laufen, Kopf- und Rumpfdrehung simultan.

Opposing Force & TF 2

Voraussichtlich: Mind. PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik: Direct3D, OpenGL, DirectSound3D, A3D
Spielerzahl: 16 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache: Deutsch
Hersteller: Valve/Havas Interactive
Veröffentlichung: Oktober, 4. Quartal **Genre:** Ego-Shooter
Vergleichbar mit: Quake 3 Arena

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Durch hervorragende Einspieler-Inszenierung und ausgeklügelte Multiplayer-Technolgie schickt sich Valve an, id Software vom Ego-Shooter-Thron zu stoßen.«



Um eventuellen Anfragen in der Redaktion vorzubeugen: Nein, dies ist kein Renderbildchen, sondern ein Screenhot von FIFA 2000. Beachtenswert ist unter anderem das Licht, das im runden Leder glänzt.

Schwitzende Männer

Wer ein Faible für Bälle, Pucks und/oder schwitzende Männer hat, war auch bei der diesjährigen E3 beim Messestand von Electronic Arts an der richtigen Adresse. Wie immer gab es dort die vermutlich besten Sportspiele der kommenden Monate zu sehen.

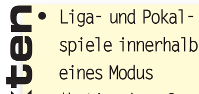
Natürlich hat EA für FIFA 2000 dezent an der Grafikschraube gedreht, das zeigen bereits die ersten Screenshots. Wichtiger erscheinen jedoch die neuen Features. Der Ligamodus verspricht noch packender zu werden: Die Macher haben eine Pokalrunde integriert und der PC-Besitzer kämpft gegen den Abstieg oder um den Einzug in den Europacup. Nostalgiker dürfen Par tien vergangener Tage nachspielen oder testen, wie die Stars von heute gegen die Stars von damals abschneiden würden. Zu diesem Zweck gibt es über 40 Altstar-Teams. Starre Gesichtszüge gehören der Vergangenheit an. Wie auch bei NBA Live 99 und NHL 2000 schneiden die Kicker in bestimmten Situationen künftig Grimassen.



Dieser Verteidiger ist kein Problem mehr! Beachten Sie den Schatten, der 1:1 und in Echtzeit auf dem Rasen abgebildet wird.



Tooor, Tooor, Tooor! Natürlich gibt es bei FIFA 2000 neue Animationen zu sehen, wenn die Kicker getroffen haben.



Fakten

- Liga- und Pokalspiele innerhalb eines Modus
- Abstiegskampf
- Kampf um Plazierung für Europäischen Wettbewerb
- Über 40 Altstar-Teams
- Verbesserte Künstliche Intelligenz
- Gesichtsanimationen
- Erscheint November



Schlauere Gegner

Verbesserungen verspricht EA zudem bei der Künstlichen Intelligenz der Com-

putergegner. Diese analysieren angeblich ihren menschlichen Konkurrenten und stellen die Taktik während der Partie um. Die Steuerung werde noch ausgefeilter sein. Der Spieler könne den Ball besser vor dem Verteidiger abschirmen und Bälle aus der Luft problemlos per Brust annehmen. Für die Sprachausgabe wurden 80.000 Wörter aufgenommen und die zahlreichen neuen Animationsphasen entstanden wie gewohnt per Motion-Capturing – fünf US-Profis gaben dafür ihren Luxuskörper her beziehungsweise ließen ihre Bewegungsabläufe mit Kameras aufzeichnen. Daß für die 17 besten Ligen der Welt (Brasilien, Spanien, England, Deutschland, Italien, Frankreich, Schottland, Niederlande, Schweden, Belgien, Korea, Norwegen, Dänemark, Griechenland, Israel, Türkei und Portugal) die aktuellsten Aufstellungen vorhanden sind, sollte ohnehin klar sein.

Grafisch wirkte NHL 2000 gegenüber dem Vorgänger höchstens in Details verbessert. Gamepadsportler dürfen aber auf zwei neue Funktionen auf ihrem Arbeitsgerät zurückgreifen, die ein Täuschungsmanöver und einen Spezialcheck auslösen. Mit letzterem sollte der Spieler jedoch sparsam umgehen, sonst winkt eine Matchstrafe. Im Karrieremodus begleiten Sie ein Team über mehrere Jahre, wobei die Cracks altern und sich verbessern oder verschlechtern. Außerdem transferieren die Computermannschaften untereinander Spieler und machen auch dem menschlichen Konkurrenten Angebote. Die Teilnahme an einer Internetliga soll komfortabel mit einem einzigen Knopfdruck möglich sein.

Fakten

- Spezial-Check
- Täuschungsmanöver
- Karrieremodus
- Internetliga
- Eigene Fotos integrierbar
- Gesichtsanimationen
- Neues Team (Atlanta Trashers)
- erscheint Oktober

PC-Spieler im Spiel

Wer will, darf selbst erstellte Spieler mit dem eigenen Gesicht versehen, indem er ein digitales Foto importiert. Der Clou: Wie die übrigen Antlitze wird es animiert sein! Der Spieler feiert also seine Tore mit der entsprechenden Mimik oder brüllt bei Gelegenheit den Schiedsrichter an. Wichtig für das Gameplay dürfte sein, daß das Toreschießen variabler ausfallen soll. Direktabnahmen seien im Vergleich zu NHL 99 wieder realistischer zu verwandeln und auch schußstarke Verteidiger würden mit einem „Cannon Shot“ mal von der blauen Linie ein Tor erzielen, versprach man uns am EA-Stand. Zünftiger und realistischer zugehen soll es bei den Boxeinlagen. Mit von der Partie wird natürlich auch das neue NHL-Team aus Atlanta sein. Aktuelle Aufstellungen sind ohnehin obligatorisch.

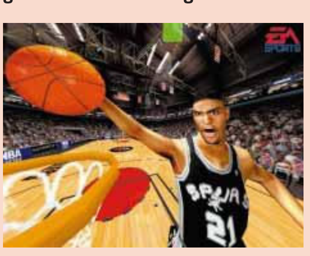
Harald Fränkel

... und außerdem

... gab EA Sports während der E3 überraschend bekannt, im August ein weiteres Fußballspiel zu veröffentlichen: Bundesliga Stars. Bei der actionlastigen Kickerei, die auf der leicht veränderten FIFA-Grafikroutine basiert, kassiert der Spieler für Siege sogenannte Stars. Diese Punkte kann er auf die Eigenschaftswerte seiner Akteure verteilen und damit wie in einem Rollenspiel deren Entwicklung beeinflussen. EA hat sich die Bundesligalizenz gesichert, so daß alle Originalnamen, -trikots und stadien vertreten sind. NBA Live 2000 bietet verbesserte Grafiken und Sounds sowie zwei besonders interessante neue Features: In sogenannten Szenarien dürfen Sie in „große Spiele“ der Vergangenheit eingreifen. Es ist zum Beispiel möglich, mit einem Kurzeinsatz in den letzten zehn Sekunden gewissermaßen die NBA-Geschichte neu zu schreiben. Die integrierten 60 Altstars wie Larry Bird oder Magic Johnson sind außerdem beim Streetballmodus „One on One“ einsatzbereit.



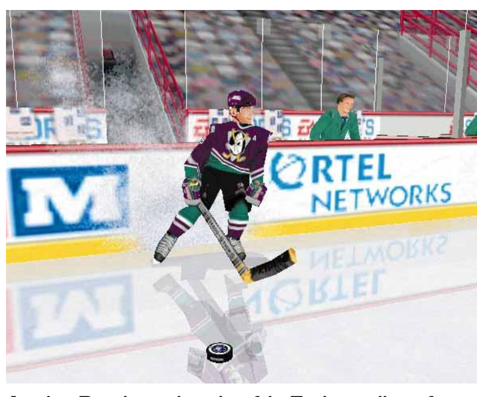
Bundesliga Stars: Arcadelastiger Fußball mit Originallizenz.



Mit noch verrückteren Perspektiven kommt NBA 2000 daher.



Modern und aufgeräumt sieht das neue NHL-Hauptmenü aus.



An der Bande stehen künftig Trainer, die rufen und gestikulieren.



Steve Yzerman (DET) guckt nach einem Check von Pavel Trnka (ANA) verdutzt: Die Gesichter in NHL 2000 sind animiert.

Schumachermeisterlich?

Alle, die einen gewissen M. Schumacher ohne „h“ nicht für einen unbekannten Flickschuster halten, sollten sich diesen Titel vormerken: Formula 1 Championship. EA Sports, ein Garant für erstklassige Sportprodukte, hat sich die FIA-Lizenz gesichert ...



F1 Championship bietet authentische Strecken. Das Bild zeigt Johnny Herberts Wagen auf dem Hockenheimring. An den kantig wirkenden Reifen müssen die Grafiker noch feilen.

Natürlich gibt es vor dem Rennen eine Streckenübersicht: Der neue Kurs in Malaysia (Kuala Lumpur) verläuft wie hier zu sehen.



Wer möchte, darf seinen Rennwagen auch aus der Verfolgerperspektive steuern.

Electronic Arts hat sich die Lizenz geangelt. Dies war bereits vor der E3 bekannt. Das Journalistenvolk – neugierig, wie es berufsbedingt nun mal ist – hoffte deshalb, während der Messe eine spielbare Version des Renners erblicken zu können. Doch so schnell schießt selbst die sonst so flinke Sportabteilung des Konzerns nicht. Da es aber unter den Lesern viele Formel-1-Fans gibt, hat PC Action trotzdem erste Informationen und Screenshots zusammengetragen. Formula 1 Championship wird Hobbyrennfahrer mit der Lizenz des Jahres 1999 beglücken. Dies bedeutet, daß alle Fahrer, Autos und Strecken der momentan laufenden, heiß umkämpften Saison vertreten sind. Das Team von Tyrell Ford rollt bereits als British American Racing über die Pisten, und die neue Strecke in Malaysia (Kuala Lumpur) wartet auf ihre Bezwinger. Um laut Hersteller „die bislang beste Fahrphysik und den höchsten Realismusgrad in einem Spiel“ umsetzen zu können, arbeiten die Macher mit Technikern eines führenden Formel-1-Teams zusammen. Welches das ist, darüber schweigen sich die Verantwortlichen (noch) aus.

Funk und Teamstrategie

Spannend klingt die Ankündigung, daß der Wohnzimmerpilot wie in Wirklichkeit ständig per Funk aus der Boxengasse mit Informationen versorgt wird und Teamstrategien eine Rolle spielen. Damit wäre folgendes Szenario denkbar: Der Spieler verkörpert „uns“ Schumi (Ferrari) und liegt auf Rang drei. Vor ihm rast der böse Mika Häkkinen (McLaren-Mercedes) hinter dem führenden Eddie Irvine her – bekanntlich Teamkollege des Deutschen. Da aber Michael in der WM-Wertung vor Eddie liegt, wird dieser zurückgepfiffen. Der folgsame Nordire fährt langsamer, läßt aber den Mercedes nicht vorbei. Wenn Schumi an dem Duo dran ist, bremst Irvine den Finnen Häkkinen aus und Schumi zieht an beiden Boliden vorbei. Klingt doch spannend – oder? Wichtig erscheint ferner, daß EA jedem Fahrer ein charakteristisches Verhalten verpassen möchte. Uns erwartet also entsprechend ein risikoreich rasender Schumacher, wenn dieser vom Computer gesteuert wird. Mehr verrät der Hersteller zum jetzigen Zeitpunkt nicht. Wir bleiben aber natürlich für Sie dran.

Harald Fränkel

Geteilte Freude



So eine Mehrspieleroption gibt es bei der Genrereferenz Racing Simulation 2 oder bei Grand Prix 2 nicht: Formula 1 Championship ermöglicht es zwei Spielern, gleichzeitig an einem PC anzutreten. Dazu teilt das Programm den Bildschirm horizontal in der Mitte (Splitscreen), wie es bei Konsolenspielen üblich ist.

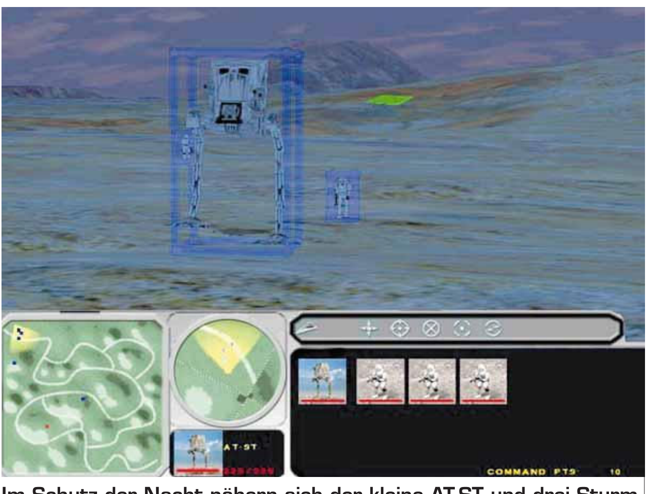
Formula 1 Championship

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound
Spielerzahl:	16 Spieler Netzwerk u. Internet, 2 Sp/PC
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	Dezember **Genre:** Rennspiel
Vergleichbar mit:	Racing Simulation 2, Grand Prix 2

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Wenn EA Sports etwas anpackt, dann normalerweise richtig: Wir warten gespannt auf die ersten bewegten Bilder. «





Im Schutz der Nacht nähern sich der kleine AT-ST und drei Sturmtruppen den Stellungen der Rebellen.



Eine gemischte Armee des Imperiums bezieht gegenüber der Rebellenbasis Position und schneidet sie so von den Ressourcen ab.

Die Schlacht um Hoth

Schon vor einem Jahr kündigte LucasArts mit Force Commander das erste Echtzeitstrategiespiel im Star-Wars-Universum an. Obwohl der Titel nun dieses Jahr im Herbst erscheinen soll, gab die renommierte Softwareschmiede auf der E3 nur spärliche Informationen heraus.

Die Geschichte in Force Commander beginnt kurz bevor zwei gewisse Droiden auf Tatooine notlanden und endet erst nach der Zerstörung des zweiten Todessterns über Endor. Als Inhalt dienen zahllose Kriege am Boden, von denen in der Star-Wars-Trilogie mit zwei Ausnahmen, den Schlachten um Hoth und Endor, nichts zu sehen war. Ähnlich wie in Jedi Knight bieten sich am Rande der bekannten Geschichte Möglichkeiten, um Bodenkämpfe mit einer interessanten Story zu verbinden. Die unterschiedlichen Landschaften der Eis-, Wüsten- und Dschungelplaneten sorgen für Abwechslung. Vielleicht darf der Spieler in der letzten Mission sogar auf der Seite der Rebellen Coruscant erobern. Als Kriegswerkzeug stehen neue Panzer und Kampfdroiden bereit, die in Force Commander erstmals zu sehen sein werden. Der Star-Wars-Hintergrund bietet diesbezüglich nur eine sehr magere Grundausstattung an. Außer den AT-AT im Angriff auf Hoth und den AT-ST bei der Schlacht auf Endor sind aus der Trilogie keine Fahrzeuge bekannt. Nur im Nachschlagewerk „Star Wars: The Essential Guide to Vehicles and Vessels" von Bill Smith und vereinzelt in den Romanen sind Kriegsvehikel erwähnt.



Force Commander dürfte zahlreiche Zwischensequenzen enthalten. Bis zum Herbst müssen Sie aber noch wie diese Sturmtruppen auf Ihren Einsatz warten.

Zwischen C&C und Battlezone

Force Commander wird mit Sicherheit kein klassisches Echtzeitstrategiespiel. Die vorgestellte Engine unterstützt echtes 3D, während die Perspektive an Action-Strategiespiele wie Battlezone erinnert. Ansichtswinkel und Blickrichtung kann der Spieler frei wählen. Anführer kommandieren ganze Schwadronen, wodurch man nicht sämtlichen Einheiten einzeln Befehle erteilen muß. Neben den nötigen taktischen Entscheidungen an der Front obliegt dem Spieler das Ressourcenmanagement. Je nach Art des Planeten werden unterschiedliche Rohstoffe gefördert. Auf dem Wüstenplaneten Tatooine entziehen riesige Kondensatoren der Luft Wasser. Fabriken, Raffinerien, Radarstationen und Verteidigungsanlagen gehören zu einer gut ausgebauten Basis, egal ob Sie auf der Seite des Imperiums oder der Rebellion ins Feld ziehen.

Christian Müller

Force Commander



Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	2 Netzwerk, Internet, Modem
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	LucasArts
Veröffentlichung:	Herbst 1999 **Genre:** Echtzeitstrategie
Vergleichbar mit:	C&C 3, Total Annihil., Machines, Battlezone

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die Mischung aus Echtzeitstrategie und Action-Strategie spielt zur Zeit der Episoden vier bis sechs im Star-Wars-Universum. «

Was für ein Rummel

Mit der Freizeitpark-Simulation Theme Park gelang Peter Molyneux 1994 der endgültige Durchbruch. Nach langem Hin und Her erscheint nun im Herbst dieses Jahres überraschend der Nachfolger. Zwar ohne Mitwirkung Molyneux', dafür aber mit vielen neuen Features.

Bis zum heutigen Tag wanderte Bullfrogs Theme Park gut zwei Millionen Mal über die Ladentheken und ist damit das erfolgreichste Spiel der britischen Softwareschmiede. Drei Jahre nach dem Release erschien mit dem schrägen Krankenhaus-Simulator Theme Hospital ein zweites Spiel der „Theme-Reihe", das aber nicht an die Erfolge des ersten Teils anknüpfen könnte. Nach etlichen Terminverschiebungen kündigte Bullfrog auf der E3 nicht nur die Veröffentlichung von Theme Park World an, sondern präsentierte der Journalistenschar auch eine erste spielbare Version des potentiellen Rollercoaster-Tycoon-Konkurrenten.

Alles wie gehabt

Am bekannten Spielkonzept hat sich wenig geändert. Wie schon beim Vorgänger Theme Park und der dreisten, aber guten Kopie Rollercoaster Tycoon schlüpfen Sie in die Rolle eine Vergnügungsparkmanagers. Dabei bauen Sie aber nicht nur Freßbuden und Fahrgeschäfte wie Achterbahnen, Karussells, Riesenräder, Go-Kart-Strecken und Wildwasserbahnen, sondern müssen auch dafür Sorge tragen, daß sich ausreichend vergnügungssüchtiges Publikum in Ihrem Park herumtreibt. Sehr viel Wert wird auch wieder auf ein funktionierendes Wegesystem gelegt werden, denn keiner Ihrer Besucher, die übrigens erneut sehr liebevoll animiert wurden, nimmt gerne Umwege oder riesige Warteschlangen in Kauf.

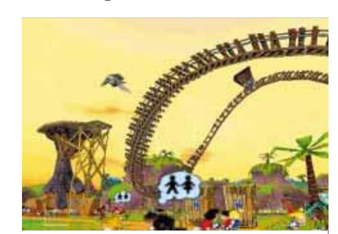
The World is not enough

Die Grafik wird sich grundlegend vom ersten Teil unterscheiden und zeigt sich als eine frei dreh- und zoombare 3D-Kulisse. Geboten werden bewegliche Kameraperspektiven, mit denen Sie Ihren kunterbunten und komplett animierten Park aus allen möglichen und unmöglichen Blickwinkeln begutachten können. Theme Park World bietet vier verschiedene Grafiksets (Weltraum, Urwald, Fantasy und Halloween) mit jeweils anderen Attraktionen und unterschiedlichen Aufgaben. Spektakulärste Neuerung und zugleich Traum aller Theme-Park- und Rollercoaster-Tycoon-Spieler ist die Möglichkeit, alle Fahrgeschäfte selbst ausprobieren zu können. Dank der 3D-Grafik ist es somit kein Problem, im vordersten Wagen Ihrer selbst konstruierten Achterbahn Platz zu nehmen und einen spektakulären Höllenritt aus der Ich-Perspektive zu erleben. Außerdem soll es auf der eigens für Theme Park World geplanten Homepage neben neuen Attraktionen und Geschäften auch die Vergnügungsparks anderer Spieler zum Download geben. Im jetzigen Alpha-Stadium macht das Spiel bereits einen guten Eindruck, einziger Wermutstropfen dürfte die Tatsache sein, daß auch beim zweiten Teil kein Mehrspieler-Support geplant ist.

Christian Müller


Ein zeitgemäßes Design bekam die Grafik verpaßt. Die 3D-Engine ist stufenlos zoombar und die Kameraperspektive frei beweglich. Alle Objekte sind aus Polygonen zusammengesetzt.


Eines der vier verschiedenen Grafiksets ist Halloween. Jedes einzelne bietet neue Fahrgeschäfte und Schwierigkeiten.


Wie schon bei Theme Park äußern die Besucher ihre Wünsche in Form von Sprechblasen.


Erstmals dürfen Sie selbst in der Achterbahn Platz nehmen.

Theme Park World

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectDraw, Direct3D
Multiplayer:	Nicht geplant
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	EA/Bullfrog
Veröffentlichung:	Oktober '99 **Genre:** WiSim
Vergleichbar mit:	Theme Park, Rollercoaster Tycoon

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- ☒ Wirtschaft

» Genial! Achter- und Geisterbahnen werden nicht nur geplant und konstruiert, sondern können dank der 3D-Grafik auch selbst erlebt werden.«



Wenngleich Journalisten auf der E3 wegen heftiger Blasenbildung an den Füßen nicht immer wie auf Wolken wandeln, ist die Messe natürlich der Spiele-Himmel schlechthin. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die wichtigsten Titel vor.

Spiele-Himmel von A bis Z





AOE 2: Age of Kings

Unser erster Eindruck am Microsoft-Stand: „Das sieht klasse aus." Gerade die detailverliebte und reichhaltige Optik (13 Zivilisationen mit eigener Architektur und Technologie) hauchen dem mittelalterlichen Strategie-Epos viel Leben ein. Dazu tragen auch die richtigen Größenverhältnisse zwischen Figuren und Gebäuden bei. Für Strategen besonders interessant ist die Formationsbildung der Einheiten und die freie Wahl der Technologie-Entwicklungen. Ganz auf Neueinsteiger ausgerichtet sind die historisch exakt recherchierten Missionen. **cm**

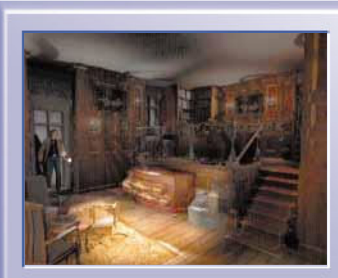
Hersteller: Ensemble Studios • Publisher: Microsoft • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: Oktober



Age of Wonders

Fans von Master of Magic dürfen bereits vorfreudig durchs Zimmer hüpfen. Mit Age of Wonders erscheint ein Fantasy-Titel, der mit dem gleichen Spielprinzip aufwartet, aber die Mixtur aus Strategie und Rollenspiel bei zeitgemäßer Technik und zusätzlichen Optionen in ein modernes Gewand kleidet. Der Spieler regiert eines von zwölf Völkern. Er versucht, mit Kampf, Diplomatie, Städteverwaltung, angeheuerten Helden, gefundenen Artefakten und über 100 Zaubersprüchen Herr über die Erde der Frühzeit zu werden. **hfr**

Hersteller: Epic Games • Publisher: Take 2 • Genre: Rundenstrategie • Termin: 4. Quartal



Alone in the Dark 4

DIE Überraschung am Messestand von Infogrames war die Auferstehung von Alone in the Dark. Das auf H.P.-Lovecraft-Romanen basierende Spiel hat Mitte der 90er Jahre das Genre der Action-Adventure entscheidend geprägt. Mit einer komplett neuen 3D-Engine versehen, setzt Infogrames auf die bewährte Schocker-Kost. Dramatische Kamera-Perspektiven, situationsabhängige Musik und Soundeffekte und ein abgefahrener Grafikstil sollen wieder für Gänsehaut sorgen. Neu ist das Motto: Terror statt Horror. **cm**

Hersteller: DarkWorks • Publisher: Infogrames • Genre: Action-Adventure • Termin: 2000



Amen: The Awakening

Bei diesem Ego-Shooter kämpft der Spieler für eine britische Spezialeinheit namens Bishop Six und muß einem Geheimnis auf die Spur kommen: Der Untergang der menschlichen Zivilisation droht. Überall auf dem Globus herrscht Chaos. Doch warum? Realistische Umgebungen wie Flughäfen und U-Bahn-Schächte, intuitiv lösbare Rätsel im Adventurestil mit jeweils mehreren Möglichkeiten, diese zu bewältigen, und die kinofilmartige Umsetzung in 17 „Akten" (statt Levels) sollen den Titel von der Konkurrenz abheben. **hfr**

Hersteller: Cavedog • Publisher: GT Intereactive • Genre: Ego-Shooter • Termin: August





Anachronox

Kultdesigner Tom Hall (u. a. Doom) werkelt an dem Science-Fiction-Epos, das auf der Quake-2-Grafik-Engine basiert. Der Spieler ist für bis zu drei Charaktere verantwortlich, die er aus der Tomb-Raider-Perspektive durch über 100 Levels schickt, um 150 Monster zu vernichten. Auf der Suche nach fortschrittlichen Technologien einer Alienrasse können Sie u. a. selbst Waffen herstellen. Die lippensynchrone Sprachausgabe für alle Figuren sollen Anachronox zu einem atmosphärisch dichten Abenteuer machen. **hfr**

Hersteller: IonStorm • Publisher: Eidos Interactive • Genre: Rollenspiel • Termin: 4. Quartal



Arcatera: The Dark Broderhood

Ein nicht-lineares, mittelalterliches Abenteuer in gerenderter Umgebung wird Arcatera, bei dem Sie unter Zeitdruck eine vom Teufel geleitete Bande stoppen müssen. Laut Hersteller sei nicht vorhersehbar, wie das Spiel abläuft. Es gebe zehn Möglichkeiten, wie es enden könne. Die Dialoge in sechs unterschiedlichen Sprachen vermitteln ebenso Adventuregefühle wie die Maussteuerung. Magie, Charakterentwicklung und die Einkaufsbummel in Sachen Ausrüstung und Waffen lassen zudem Rollenspielflair aufkommen. **hfr**

Hersteller: Westka Entertainment • Publisher: Ubi Soft • Genre: Adventure • Termin: 1. Quartal



Arena AD

Endlich wieder ein Prügelspiel für den PC: Sie schlüpfen in die Rolle eines römischen Sklaven, der als Gladiator so viel Geld verdienen will, daß er sich freikaufen kann. Zur Wahl stehen 18 Kämpfer, die in 20 Arenen antreten. Durch Training und Wettbewerbe verbessert der Charakter seine Fähigkeiten – es fließen also Rollenspielelemente ein. Im Lauf der Zeit sieht der PC-Krieger sogar die Muskeln seines Recken wachsen und muß Verletzungen versorgen. Zusätzlich gibt es eine Hintergrundgeschichte. **hfr**

Hersteller: Stainless Software • Publisher: SCI
Genre: Prügelspiel • Termin: Dezember



B-17 Flying Fortress 2

Kurz nach dem Erfolg von European Air War meldet sich MicroProse mit einer komplett neuen 3D-Grafik am Simulationshimmel zurück. Das neue B-17-Spiel versetzt Sie wieder wahlweise in die Rolle des Piloten, des Navigations- und Waffenoffiziers, des Bordingenieurs oder -schützen. Insgesamt zehn verschiedene Einsatz-Positionen müssen Sie meistern, um über dem europäischen Himmel der 40er Jahre zu bestehen. Sogar in der Jäger-Begleitstaffel dürfen Sie fliegen. Besonderen Wert legen die Entwickler auf das leichte Wechseln der verschiedenen Positionen. **cm**

Hersteller: MicroProse
Publisher: MicroProse
Genre: Flugsimulation
Termin: Oktober

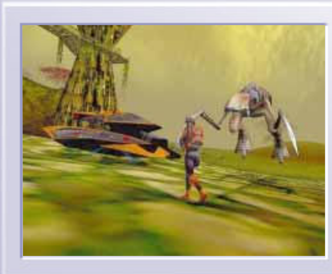
Anachronox: Detaillierte Spielfiguren, 100 Levels, 150 Monster.



Babylon 5

Harte Probe für Babylon-5-Fans: Das Erscheinen „ihres" Spiels ist ins Jahr 2000 verschoben worden. Der Weltraumshooter soll alles widerspiegeln, was Anhänger der TV-Serie lieben, z. B. durch die charakteristischen Schiffe und die Musik von Christopher Franke. Für die Spezialeffekte sind die Jungs verantwortlich, die die optischen Spielereien der Fernsehproduktion kreierten. Der PC-Pilot rast nicht nur kämpfend durch die Weiten des Alls, sondern organisiert auch die Strategien und Taktiken seiner Kräfte. **hfr**

Hersteller: Sierra • Publisher: Havas Interactive • Genre: Actionspiel • Termin: Januar 2000



Battlezone 2

GEHEIM-TIP!

Die Fortsetzung des Action-Strategiespiels soll eine verbesserte, weil vereinfachte Steuerung auszeichnen. Zusätzliche Mehrspieleroptionen sorgen für Abwechslung bei Duellen in Netzwerk und Internet. Die Grafik ist beeindruckend. Der Spieler steuert und kommandiert über 30 Einheiten, einschließlich Panzer, Infanteristen und mobile Türme, und erforscht Gelände, die nun laut Hersteller ungleich „lebendiger" wirken. Über 25 Waffensysteme und deformierbares Terrain sind weitere Features. **hfr**

Hersteller: Pandemic Studios • Publisher: Activision • Genre: Actionspiel • Termin: 4. Quartal



Black & White

BLOCK-BUSTER

Als gottgleicher Zauberer beeinflussen Sie das Leben der Menschen, die in einem Land namens Eden leben. Ihre Aufgabe ist es, alle Völker zu überzeugen, an Sie zu glauben. Dies geschieht dadurch, daß der Spieler die Wuselwesen durch Zaubersprüche und einen selbst gezüchteten Titanen beeindruckt, ihnen Geschenke macht und sie vor anderen Gruppen und deren Zauberern schützt. Eine sechsseitige Vorschau zu dem mutmaßlichen Geniestreich von Peter Molyneux erschien in der vorigen Ausgabe (PCA 6/99). **hfr**

Hersteller: Lionhead Studios • Publisher: Electronic Arts • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: Dezember



Civ 2 – Test of Time

Neben Activisons Civ – Call to Power wird dieses Jahr noch ein zweiter Civilization-Titel erscheinen. MicroProse' Strategiespiel darf sich als direkter Nachfolger des originalen Civ 2 von Sid Meier bezeichen. Der Untertitel bezieht sich auf die Tatsache, daß Sie die Welten sowohl in einem mittelalterlichen Fantasy- als auch in einem SciFi-Szenario erobern werden. Völlig neu sind das Animationsystem der Figuren, die Verknüpfung von bis zu drei Karten in einem Spiel, sowie Untergrund- und Himmelsstädte. **cm**

Hersteller: MicroProse • Publisher: Hasbro Int.
Genre: Rundenstrategie • Termin: 4. Quartal

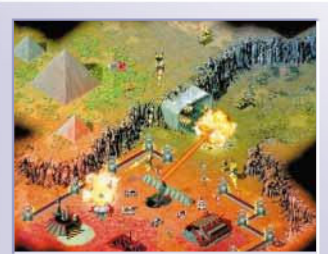


Box-Champions 2000

Der Spieler sucht sich einen von 50 Boxern aus oder erstellt per Editor einen eigenen Kämpfer. Weil EA eine Lizenz besitzt, können Sie auf 50 prominente Edelschläger wie Muhammad Ali, Joe Frazier, Lennox Lewis oder Oscar De La Hoya zurückgreifen. Ferner soll der Titel Trainingseinheiten in verschiedenen Gyms der Welt und einen Karrieremodus bieten. Hier päppeln Sie einen anfangs schwachbrüstigen Hinterhofschläger zum umjubelten Weltmeister auf. Unser Screenshot stammt von der Playstation-Version. **hfr**

Hersteller: EA Sports • Publisher: Electronic Arts
Genre: Sportspiel • Termin: 1. Quartal

Daikatana: Zeitreise eines Ego-Shooters.



C&C Tiberian Sun

BLOCK-BUSTER

Wir haben probegespielt und können mit Fug und Recht behaupten, dieses Spiel gibt es wirklich! Besonders gefallen hat die Voxelgrafik der Einheiten, das verformbare Terrain und das neue Wegpunktsystem. Relativ unscheinbar an der äußeren Ecke des EA-Standes untergebracht, scharten sich trotzdem ungeheure Besuchertrauben um die Präsentations-Monitore. Über den Köpfen der Zuschauer zeigte Westwood lange Ausschnitte aus den gefilmten Zwischensequenzen. Lust auf mehr? Alles Wissenswerte finden Sie in Ausgabe 2/99 und 6/99. **cm**

Hersteller: Westwood Studios • Publisher: Electrnic Arts • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: 27. August



Commandos 2

BLOCK-BUSTER

Heimlich, still und leise, also hinter verschlossenen Türen, zeigte Eidos Interactive ein Video zu Commandos 2. Zu sehen war, daß das Spiel momentan eine frei drehbare Kamera besitzt, es zu aufreibenden Kämpfen in Häusern kommen kann und die Söldner unglaublich realistisch animiert sind – ein Augenschmaus. Außerdem neu sind Nachtmissionen, Wettereffekte, Nebelfelder, Missionen in Japan und Südostasien, neue Spezialisten und realistischere Fähigkeiten. Eine ausführlichere Vorschau hatten wir in PCA 3/99. **hfr**

Hersteller: Pyro Studios • Publisher: Eidos Interactive • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: 2000



Daikatana

Also doch! Trotz härtester Konkurrenz soll John Romeros Daikatana nach einer langen Durststrecke nun im September endlich fertig werden. Auch wenn ION Storms Ego-Shooter technisch nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit ist, die ausgeklügelte Hintergrundgeschichte (Zeitreise über drei Jahrtausende hinweg) verspricht einen spannenden Einspieler-Modus. Mit Hilfe 30 verschiedener Waffen müssen Sie sich im Verlauf der Geschichte gegen 60 Monster verteidigen. Mehr Infos finden Sie in der Ausgabe 4/99. **cm**

Hersteller: ION Storm • Publisher: Eidos Interactive • Genre: Ego-Shooter • Termin: September



Dark Project 2

Nicht überraschend ist, daß zum erfolgreichen Meisterdieb ein zweiter Teil erscheint. Dieser soll den Untertitel „The Metal Age" tragen. Der Spieler schlüpft erneut in die Rolle von Garrett. So viel ist bislang bekannt: Die Grafik setzt auf die gleiche 3D-Engine. Spielerisch steht das Schleichen und Klauen stärker im Vordergrund. Ein korrupter Sheriff wird eine große Rolle spielen. Mehrspielerfans bekommen den heiß ersehnten Kooperationsmodus serviert. Unser Screenshot stammt noch aus dem ersten Teil. **hfr**

Hersteller: Looking Glass • Publisher: Eidos Interactive • Genre: Action-Adventure • Termin: 1. Quartal 2000



Dark Reign 2

Kaum noch vergleichbar mit dem Vorgänger. Dark Reign 2 ist das erste Spiel einer Echtzeitstrategie-Serie, das den Schritt in eine komplette 3D-Welt wagt. Zeitlich vor den bekannten Ereignissen angesetzt, bringt Activision bekannte Genre-Elemente wie Basis-Aufbau und Ressourcen-Management mit Spielprinzipien aus dem Action-Bereich zusammen. Die Sichtposition ist dabei stets völlig frei wählbar und schwenkt stufenlos. Wir beobachten die weitere Entwicklung. Weiterführende Infos finden Sie in der Ausgabe 4/99. **cm**

Hersteller: Pandemic Studios • Publisher: Activision • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: 1. Quartal 2000



Deep Fighter

Auf Schleichfahrts Spuren taucht Ubi Softs neues Actionspiel in die Tiefen der Ozeane. Als Angehöriger einer Eliteeinheit fechten Sie für das Überleben einer Unterwasserwelt der Zukunft. In fünf unterseeischen, nichtlinearen Umgebungen werden Feinde eliminiert, unbekannte Gewässer erforscht oder beschädigte Anlagen repariert. Bereits sechs Monate vor dem Termin zeigten die Grafikroutinen bereits beeindruckende Effekte. Mit 3D-Sound soll es sich ab Dezember dann besonders schön „blubbern" lassen. **cm**

Hersteller: Criterion Studios • Publisher: Ubi Soft • Genre: Actionspiel • Termin: Dezember



Deus Ex

Vorsicht, Kultpotential! 2052 geht die Welt vor die Hunde. Das organisierte Verbrechen ist allgegenwärtig, die Kluft zwischen Arm und Reich wird immer größer und eine jahrhundertealte Verschwörung greift nach der Weltherrschaft. Kein Geringerer als Dark-Project-Schöpfer Warren Spector läßt Sie einen Spezialagenten spielen, der quer durch die Welt reist, sein Wissen und seine Fähigkeiten erweitert und Verbündete sucht. Oftmal sind dabei Tarnung und Strategie wichtiger als Aktionismus. ION Storm hat für Deus Ex die Unreal-Engine lizenziert. **cm**

Hersteller: ION Storm • Publisher: Eidos Interactive • Genre: Rollenspiel • Termin: 1. Quartal 2000





Drakan: Order of the Flame

Der potentielle Tomb-Raider-Killer Nummer eins präsentierte sich am Stand von Psygnosis erneut in vielversprechender Verfassung. Der Spieler steuert die flotte Amazone Rynn ähnlich wie Tante Lara. Es geht durch eine grafisch prächtige Fantasywelt, aber auch auf dem Rücken eines Drachen durch die Lüfte. Bei der Grafik haben die Macher alle technischen Register gezogen. Sollte auch die Qualität der Rätsel stimmen, erwartet uns ein Knüller. Eine sechsseitige Vorschau zu Drakan hatten wir in PCA 1/99. **hfr**

Hersteller: Surreal Software • Publisher: GT Interactive • Genre: Action-Adventure • Termin: Juli



Driver

In Driver arbeitet der Spieler als Fluchtwagenfahrer für verschiedene Auftraggeber in New York, San Francisco, Miami und Los Angeles. Geschick und gute Ortskenntnisse sind wegen des realistischen Verkehrs gefragt, wenn Sie den Bullen ein Schnippchen schlagen wollen. Vorbild für das Spiel waren TV-Serien wie Starsky & Hutch oder Die Straßen von San Francisco. Es warten mehr als 30 Missionen: Beschattungsjobs, Kurierfahren, Banküberfälle etc. Dank 150.000 authentischer Gebäude wirken die Szenarien enorm real. **hfr**

Hersteller: Reflections • Publisher: GT Interactive • Genre: Actionspiel • Termin: September



Dungeon Keeper 2

Obwohl bereits in der nächsten PC Action im Test, muß Dungeon Keeper trotzdem an dieser Stelle Erwähnung finden. Zu sehr waren wir von den Fortschritten der 3D-Grafik überrascht. Besonders der Ich-Perspektive läßt Bullfrog viel Gewicht zukommen. Schlüpfen Sie aus der Strategie-Übersicht in die Rolle einer der Kreaturen, erhält diese besondere Fähigkeiten. Jede Menge Monster, Grafik- und Soundeffekte lassen den 3D-Dungeon in einem ganz neuen Licht erstrahlen. Ausführliche Vorschau-Artikel finden Sie in den Ausgaben 7/98 und 12/98. **cm**

Hersteller: Bullfrog • Publisher: Electronic Arts
Genre: Echtzeitstrategie • Termin: Juni



Evolva

Bei diesem Actionspiel mit strategischen Elementen kämpft der Spieler gegen einen außerirdischen Parasiten, der einen Planeten infiziert hat. Zunächst „bauen" Sie sich einige Genjäger zusammen, die Sie als Gruppe in die Schlacht führen. Immer, wenn Sie ein feindliches Monster töten, können Sie dessen Gene analysieren und verwenden, um den Trupp mit neuen Fähigkeiten auszustatten. Laut Hersteller klont somit jeder Spieler eine einzigartige Gruppe zusammen, die er z. B. bei Mehrspielergefechten einsetzen darf. **hfr**

Hersteller: Virgin Int.
Publisher: Interplay
Genre: Actionspiel
Termin: 4. Quartal



Das offizielle Rynn-Model (20) studiert in San Francisco und stammt ursprünglich aus Osteuropa.





Final Fantasy 8

Die Fortsetzung des Rollenspiels fiel bei der E3 zunächst durch die erheblich verbesserte Grafik auf. Realistischer sehen z. B. die Charaktere aus – vorbei ist die Zeit der Wasserköpfe. Das Magiesystem wird strategischer und Waffen sind aufrüstbar. Der Spieler verkörpert den jungen Squall, Mitglied einer Eliteeinheit. Bei der romantisch angehauchten Hintergrundstory dreht sich vieles um Intrigen. Immer wieder lautet die Frage: Wem kann ich vertrauen? Unser Screenshot stammt von der PlayStation-Version. **hfr**

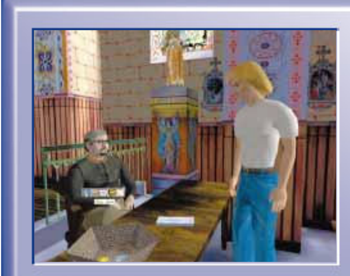
Hersteller: Squaresoft • Publisher: Electronic Arts
Genre: Rollenspiel • Termin: 4. Quartal



Frontierland

JoWoods neueste Herausforderung für PC-Manager liegt in der Erschließung des gesamten nordamerikanischen Kontinents per Eisenbahn. In der Rolle eines Unternehmers nehmen Sie an dem historischen Wettlauf teil, die Ost- und die Westküste mit Schienensträngen zu verbinden. Im Vordergrund stehen der stets ausreichende Nachschub an Baumaterialien, die Motivation Tausender Arbeiter und die Verteidigung gegen Saboteure und von den Konkurrenten angeheuerten Banditen. Klasse gefallen hat uns die detaillierte 3D-Grafik. **cm**

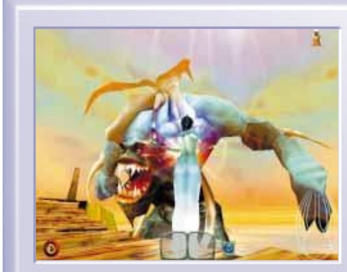
Hersteller: JoWood • Publisher: Infogrames • Genre: Wirtschaftssimulation • Termin: 4. Quartal



Gabriel Knight 3

Auch Sierras zweite große Adventure-Serie geht nach Kings Quest in die dritte Dimension, bleibt aber den Rätsel-Elementen des Genres treu. Die Geschichte führt Sie diesmal in die Berge Frankreichs. Dort begeben Protagonist Gabriel Knight und seine Assistentin Grace auf die Spur der Tempelritter und des Heiligen Grals. Wechselweise in der Rolle beider Charaktere erleben Sie, daß auch dunkle Mächte auf der Suche sind. Hervorzuheben sind die fein ausgearbeiteten 3D-Figuren und die frei wählbare Sichtperspektive. **cm**

Hersteller: Sierra Studios • Publisher: Havas Interactive • Genre: Adventure • Termin: Oktober



Giants

GEHEIM-TIP!

Bei diesem abgedrehten Actionspiel, an dem Macher von MDK beteiligt sind, spielen Sie drei Parteien: die Sea Reaper, Amazonen mit Zauberfähigkeiten, die Meccaryn, technologisch erstklassig ausgerüstete Raumfahrer, und Kabuto, den riesigen und kräftigen Giganten. Alle kämpfen aus verschiedenen Gründen um die Welt, auf der sie leben. Strategische Einflüsse, Magie, verrückte Perspektiven (Mund-Kamera!), brillante Grafiken im Aquarellstil und eine zusätzliche Nichtspielerrasse lassen auf einen Hit hoffen. **hfr**

Hersteller: Planet Moon Studios • Publisher: Interplay • Genre: Actionspiel • Termin: 3. Quartal



Giants: Verführerische Zauber-Amazonen gegen Raumfahrer und Fabelwesen.



Gothic

GEHEIM-TIP!

Das ehrgeizige Projekt aus Deutschland soll Wohnzimmer-Abenteurer in eine düstere Fantasywelt entführen. Talentwerte steigern sich sichtbar: Drischt der Kämpe anfangs noch wie ein Bauernbub auf seine Gegner ein, bewegt er sich später wie ein Samurai. Dank der Tomb-Raider-Perspektive ist immer erkennbar, welche Waffen und Rüstungen der Held trägt. Jede Handlung des Spielers spiegelt sich im Verhalten der Bevölkerung wider. Auch während der E3 zeigte sich: Gothic ist ein echter Geheimtip im Genre. **hfr**

Hersteller: Piranha Bytes • Publisher: Egmont Interactive • Genre: Rollenspiel • Termin: Januar 2000



Freespace 2

Mit 24 neuen Schiffen und einer überarbeiteten Grafik soll der Nachfolger des erstklassigen Weltraumshooters aufwarten. Kosmische Nebelfelder sind kein Schnickschnack: Zuckende Blitze können den eigenen Jäger beschädigen. Außerdem muß der Spieler nahe an den Feind heran, weil das Radar in den elektromagnetischen Wolken aussetzt. Manche Riesenschiffe werden zehnmal größer sein als im ersten Teil, das massigste umgerechnet sechs Kilometer. Mit an Bord ist laut Hersteller der Missionseditor FRED 2. **hfr**

Hersteller: Volition • Publisher: Interplay
Genre: Actionspiel • Termin: 4. Quartal



GTA 2

Das Kultspiel mit der zweitklassigen Grafikdarstellung und dem coolen Sound kommt zurück. Gleich vorneweg: Die Optik hat sich in der Relation zum aktuellen Standard nur unmerklich verbessert. GTA2 wird sich wieder in erster Linie durch ein famoses Gameplay auszeichnen. 15 neue Waffen und neue Automodelle werden die Bandenkriege kräftig anheizen. Die Polizeikräfte bekommen mit Elite-Teams, FBI-Agenten und der Armee reichlich Verstärkung. Bis zu 200 bewegte Objekte sollen je nach Bildausschnitt die Szenerie beleben. **cm**

Hersteller: DMA Design • Publisher: Take 2 • Genre: Actionspiel • Termin: 3. Quartal 2000



Hidden & Dangerous

Take 2s Genre-Mix läßt sich am besten als Mischung aus Commandos, Rainbow Six und SpecOps beschreiben. In der Verfolger- oder Ich-Perspektive befinden Sie sich als Chef einer kleinen Sondereinheit während des Zweiten Weltkrieges im Einsatz. In den 23 Missionen der sechs Kampagnen müssen Sie Undercover-Aufträge erfüllen, in denen neben Zielsicherheit eben auch die richtige Taktik entscheidet. Besonders gefallen hat uns dabei die gute Einbindung in eine Hintergrundgeschichte und die überzeugende 3D-Grafik. **cm**

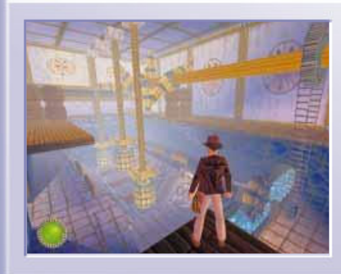
Hersteller: Illusion Software • Publisher: Take 2 Interactive • Genre: Actionspiel • Termin: Juli



Homeworld

Mit einer Grafik, die sonst nur Weltraumshooter besitzen, soll Homeworld Bewegung in den Markt der Echtzeitstrategicals bringen. Es geht um den Kampf zwischen den Kushan und den Taiidan. Außerdem bevölkern drei computergesteuerte Piraten- und eine Handelsrasse das All. Vom gigantischen Mutterschiff aus sorgen Sie sich um den Aufbau einer schlagkräftigen Flotte. Viele Jäger haben Spezialfähigkeiten: Manche können z. B. sich und ihre Begleiter tarnen, andere die Navigationssysteme des Feindes stören. **hfr**

Hersteller: Relic Entertainment • Publisher: Havas Int. Genre: Echtzeitstrategie • Termin: September



Indiana Jones und der Turm von Babel

Dr. Jones ist wieder zurück. Seit dem letzten Atlantis-Abenteuer von 1992 haben sich PC-Spiele aber radikal verändert und eine dralle Pixel-Kollegin machte ihn fast schon vergessen. LucasArts neuer „Indy“ ist jedoch nicht mehr wiederzuerkennen. Auf der Suche nach den Ruinen des Turms von Babel gerät der Archäologe wieder in einen Wettlauf, diesmal gegen die Sowjets. 3D-Grafik im Tomb-Raider-Stil, Verfolger-Kamera und Rätselnüsse der Extraklasse von Indy-Vater Hal Barwood sollen den Glanz der alten Tage wieder aufleben lassen. **cm**

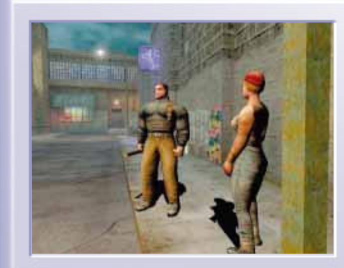
Hersteller: Lucas Arts • Publisher: THQ • Genre: Action-Adventure • Termin: Oktober



Interstate ´82

Diesmal sind es die neonpoppigen 80er Jahre, die Ihnen musikalisch und kulissenmäßig um die Ohren fliegen. Taurus, Groove und ihre schwer bewaffnete Muscle-Car-Gang erscheinen nach I´76 wieder auf der Bildfläche. Im Südwesten Amerikas hat der fiktive Straßenkrieg nun auch die Großstädte, darunter Las Vegas, erreicht. Grafisch zeigte sich I´82 deutlich verbessert, konnte uns aber immer noch nicht ganz überzeugen. Da der Termin noch einmal kräftig nach hinten geschoben wurde, bleibt aber noch genug Zeit. **cm**

Hersteller: Activision • Publisher: Activision • Genre: Action-Adventure • Termin: 4. Quartal



Kingpin

Während der E3 wurde bekannt, daß es eine deutsche Version von Kingpin geben wird. Wie diese genau aussieht, war bei Redaktionsschluß noch nicht klar: Sicher scheint, daß blutige Szenen ebenso entschärft werden wie der Sound (Überpiepsen!). Im Original erwartet den Spieler harte Kost: Er muß als popeliger Kleinkrimineller beginnen und mit guten Argumenten (sprich: dicken Wummen) binnen 24 Levels zum König der Unterwelt aufsteigen. Geld spielt ebenso eine Rolle wie die Führung diverser Bandenmitglieder. **hfr**

Hersteller: Xatrix Entertainment • Publisher: Interplay • Genre: Ego-Shooter • Termin: Juli





KISS Psycho Circus

Obwohl er vom aktuellen Album der Rockgruppe inspiriert ist, soll dieser Ego-Shooter nicht nur Fans von Gene Simmons & Kumpane ansprechen. In einer mystischen Welt tritt der Spieler gegen Horden grauenvoller Kreaturen an. Diese wurden von einem Dämon namens Nightmare Child ausgesandt. Der PC-Besitzer verkörpert im Verlauf des Abenteuers die vier Helden, die auf den KISS-Charakteren basieren, wie sie aus den jetzt auch in Deutschland erhältlichen Comics bekannt sind. Natürlich enthält der Soundtrack KISS-Stücke. **hfr**

Hersteller: Third Law Interactive • Publisher: Take 2 • Genre: Ego-Shooter • Termin: 2. Quartal 2000



Loose Cannon

GEHEIM-TIP!

Einer der herausragenden PC-Helden des nächsten Jahrtausends wird Ashe heißen. Der Söldner in Digital Anvils Endzeit-Action-Adventure macht in neun amerikanischen Großstädten als „Freiberufler" Jagd auf das organisierte Verbrechen. Ob in bewaffneten Panzerwagen oder zu Fuß, Ashe agiert in einer fast perfekt nachgebildeten, lebendigen Umwelt. In 20 nichtlinearen Missionen werden Informationen gesammelt, Geiseln befreit, Geheimtransporte überwacht oder Attentate verübt. Ein Spiel mit Kult-Charakter. **cm**

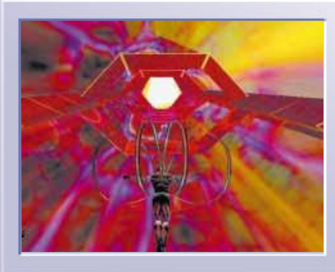
Hersteller: Digital Anvil • Publisher: Microsoft • Genre: Action-Adventure • Termin: 2. Quartal 2000



Max Payne

Eigentlich wurde 3D Realms Grafik-Action offiziell gar nicht ausgestellt. Allerdings hat uns der Rutsch des Erscheinungstermins auf Mitte 2000 aufhorchen lassen. Die Vermutung liegt nahe, daß Max Payne auf der nächstjährigen E3 noch einmal zu sehen sein wird. Zumindest die neuen Screenshots wollten wir Ihnen aber nicht vorenthalten. Zur Info: Der verdeckte Ermittler Max Payne soll seinen Boß umgebracht haben und sieht sich einer tödlichen Verschwörung gegenüber, die ihn durch die Unterwelt New Yorks führt. **cm**

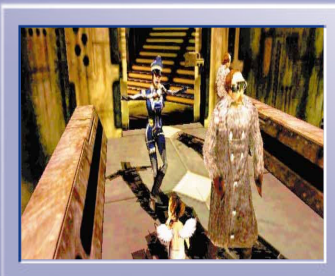
Hersteller: 3D Realms/G.O.D. • Publisher: Take 2 • Genre: Action-Adventure • Termin: 2. Quartal 2000



MDK 2

Der durchgeknallte Actionknaller MDK, den seinerzeit allerdings nur wenige Spieler kaufen wollten, bekommt einen zweiten Teil. Diesmal können Sie nicht nur Kurt Hectic, sondern auch Roboterhund Max und Dr. Hawkins steuern. Jeder Charakter hat Spezialfähigkeiten. Kurt greift z. B. wieder auf sein Scharfschützengewehr zurück. Über Max und Dr. Hawkins schweigt sich der Hersteller noch aus. Erneut wird die Grafik surrealistische Züge tragen. Die Hintergrundgeschichte schließt an das Ende des ersten Teils an. **hfr**

Hersteller: BioWare • Publisher: Interplay • Genre: Actionspiel • Termin: 3. Quartal



Messiah

Als Engel namens Bob macht sich der Spieler auf, die Welt vor dem Übergriff des Teufels zu retten. Der geflügelte Windelträger hat keine Waffen, aber eine große Gabe: Er schlüpft in jedes Lebewesen, um es zu kontrollieren. Und so springt er innerhalb von 14 riesigen Levels in über 50 Menschen und Tiere, um deren Fähigkeiten zu nutzen. Als Soldat kann Bob z.B. schießen. Oder er übernimmt eine Prostituierte und becirct die Männerwelt. Wahrscheinlich muß die Welt noch bis Weihnachten auf den Messiah warten. **hfr**

Hersteller: Interplay • Publisher: Interplay • Genre: Action-Adventure • Termin: 4. Quartal



Metal Fatigue

GEHEIM-TIP!

Wie eine Symbiose aus MechWarrior und StarCraft erscheint dieses Echtzeitstrategical. Der Spieler kümmert sich um einzeln konfigurierbare Blechkrieger, die jeweils aus zwei Beinen, zwei Armen und einem Torso bestehen. Er bestückt die Mechs mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Das Spielgeschehen kann auf drei Ebenen gleichzeitig ablaufen: Auf der normalen Planetenoberfläche, in unterirdischen Gewölben und auf Asteroiden im Orbit. Dafür existiert eine speziell ausgetüftelte Benutzeroberfläche. **hfr**

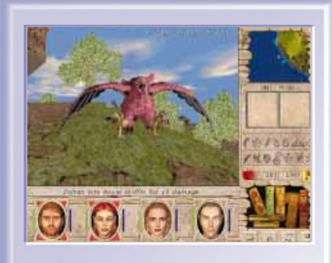
Hersteller: Psygnosis • Publisher: GT Interactive • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: August



MIG Alley

Die neue Simulation der Flying-Corps-Macher spielt in den frühen 50er Jahren. In dieser Zeit machte die militärische Flugzeugtechnik einen entscheidenden Sprung nach vorne. Die Umstellung von Propeller- auf Düsenmaschinen spielte dann im Verlauf des Koreakrieges eine entscheidende Rolle. Vor diesem geschichtlichen Szenario fliegen Sie in MIG Alley Einsätze auf amerikanischer oder nordkoreanischer Seite. Mit neuen 3D-Grafikroutinen will Rowan Software während der dynamischen Kampagne über 100 Flugzeuge zur gleichen Zeit in die Lüfte schicken. **cm**

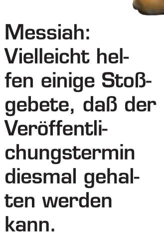
Hersteller: Rowan Software • Publisher: Empire
Genre: Flugsimulation • Termin: Juli



Might & Magic VII

Der siebte Teil der beliebten Serie setzt auf eine bessere Grafik, die erstmals auch 3D-Karten unterstützt. Sie schlüpfen in die Rolle eines Lords, der über das Reich Harmondale regiert. Fans dürfen sich auf mehr Charakterklassen, gerenderte Gesichtszüge, Hunderte von Miniaufträgen und 26 neue Monstergattungen freuen. Einsteigern steht eine Trainingsarea zur Verfügung. Mit der Abenteurergruppe aus Elfen, Zwergen, Menschen oder Halborks kann der PC-Recke der guten oder der dunklen Seite der Macht folgen. **hfr**

Hersteller: 3DO
Publisher: Ubi Soft
Genre: Rollenspiel
Termin: 2. Quartal





Messiah: Vielleicht helfen einige Stoßgebete, daß der Veröffentlichungstermin diesmal gehalten werden kann.





Nocturne

Bei vielen heiß gehandelt wird das Horrorschockerspiel Nocturne. Als Geisterjäger in den 30er Jahren machen Sie in kinoreifen Szenarien Kreaturen der Finsternis (Vampire, Werwölfe etc.) den Garaus. Die Reise beginnt in einer Westernstadt und endet inmitten der Hölle. Eine neue Technik macht es möglich, daß die Grafik mit Nebelschwaden, Schattenspielen und Lichtreflexen in True Color bei 16,7 Millionen Farben dargestellt werden kann und ein realistisches, schaurig-schönes Gruselgefühl vermittelt. **hfr**

Hersteller: Terminal Reality • Publisher: Take 2 • Genre: Action-Adventure • Termin: n.n.b.



Omikron: The Nomad Soul

Ein tragendes Element des futuristischen Action-Adventures sind die Kämpfe, die aus einem reinrassigen Prügelspiel stammen könnten. Die Seele des Helden landet ungewollt in einer anderen Dimension, in einem anderen Körper. Indem er mit anderen Leuten spricht, seine Umwelt erforscht und kämpft, erfüllt er das Spielziel: die Flucht aus der seltsamen Welt. Bewegungsfreiheit ist Trumpf – der Charakter kann Fahrzeuge nutzen und jedes Gebäude betreten. Außerdem wechselt er immer wieder seinen Wirtskörper. **hfr**

Hersteller: Quantic Dream • Publisher: Eidos Interactive • Genre: Action-Adventure • Termin: 4. Quartal



Panzer Elite

Das ehrgeizige deutsche Projekt fand in den USA großen Anklang: Die Simulation spiegelt Schlachten zwischen den Deutschen und Amerikanern im Zweiten Weltkrieg wider. Der Spieler wird als Zugführer in Nordafrika, Sizilien, Italien und der Normandie tätig. Rollenspielelemente und taktische Überlegungen (Wingmen), charakteristische Landschaften, 84 authentische Fahrzeuge und perfekte physikalische Berechnungen sollen den Spieler erfreuen. Panzer Elite war uns in Ausgabe 1/99 eine vierseitige Vorschau wert. **hfr**

Hersteller: Wings Simulations • Publisher: GT Interactive • Genre: Simulation • Termin: September



BLOCK-BUSTER

Pharaoh

Jeder große Trilogie benötigt einen Vorgänger. Unter dieses Motto stellt Impressions sein neues Aufbaustrategiespiel und gibt damit auch die Richtung vor. Pharaoh ist nach Caesar 3 das nächste Projekt der Amerikaner und behandelt die Hochzeit der ägyptischen Königsdynastien von 2.900 bis 700 v. Chr. Das Szenario eignet sich hervorragend: Landwirtschaft an den Ufern des Nils, Land- und Seekämpfe, Städtebau und die Errichtung von Pyramiden, Sphinxen und Tempeln. Neben mehreren Kampagnen sollen ein Karten- und Szenario-Editor für ausreichend Beschäftigung sorgen. **cm**

Hersteller: Impressions • Publisher: Havas Int.
Genre: Aufbaustrategie • Termin: September

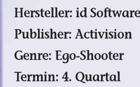




Quake 3 Arena

Rechtzeitig zwei Tage vor Messebeginn veröffentlichte id Software die erste Q3Atest-Demo im Internet (siehe Spielerforum S. 116). In der Messehalle hatten wir aber Gelegenheit, Q3A auch mit bisher unveröffentlichten Levels und gegen Bots (Computergegner mit KI) zu spielen. Der Eindruck war erstaunlich: Die Level-Designer toben sich in den Q3A-Levels jetzt richtig aus: gekrümmte Oberflächen, Spiegelflächen und animierte Architektur allerorten. Die Bots waren in den Free-for-all-Matches von menschlichen Spielern nicht zu unterscheiden. **cm**

Hersteller: id Software
Publisher: Activision
Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal





Rayman 2

Rayman, der knollennasige Held ohne Hals, kommt zurück: Diesmal muß er die Welt vor Robotpiraten retten, indem er vier magische Gesichter sammelt. Erneut offenbart sich eine lustig-quietschbunte Grafik. Rayman trifft auf zweibeinige Raketen, Zombiehühner, Piranhas und andere merkwürdige Gestalten. Wie immer kann er springen, schwimmen, klettern, rutschen, fliegen und hangeln. Neu sind einige Transportmethoden: Ein Bombenfaß macht ihn zum Wasserskiläufer und eine Rakete lädt zu einem Rodeoritt ein. **hfr**

Hersteller: Ubi Soft • Publisher: Ubi Soft • Genre: Action-Adventure • Termin: September



Re-Volt

Ein vielversprechendes Fun-Rennspiel hat uns einige Minuten länger als geplant am Acclaim-Stand aufgehalten. Mit 28 kleinen, ferngesteuerten Spielzeugautos rasen Sie durch 13 abgefahrene Strecken wie einen Spielzeugladen, einen Botanischen Garten, ein Museum oder einen Supermarkt. Das Waffen- und Bonussystem bringt zusätzliche Motivation und sorgt für jede Menge witziger Rennszenen und skurriler Chrashs. Der Clou sind aber der Strecken-Editor und die Mehrspieleroptionen für bis zu 12 Mini-Piloten gleichzeitig. **cm**

Hersteller: Iguana • Publisher: Acclaim • Genre: Rennspiel • Termin: September



ShadowMan

GEHEIM-TIP!

Ein Abenteuer im Tomb-Raider-Stil hat Acclaim im Programm. ShadowMan basiert auf einer Comic-Serie und bringt gruseligen Voodoo-Zauber auf den Monitor. Der gleichnamige Hauptdarsteller ist Träger der Schattenmaske, die ihn zum mystischen Wanderer zwischen den Welten werden läßt. Beeindruckend die VISTA-Grafiktechnologie, die Objekte ohne Vernebelung bis zum Horizont zeichnet. Für die deutsche Version hat Acclaim hochkarätige Synchronsprecher engagiert. Für uns in Sachen Spielatmosphäre und Spannung ein Highlight der E3. **cm**

Hersteller: Iguana • Publisher: Acclaim • Genre: Action-Adventure • Termin: September



Simon the Sorcerer 3D

Die beiden ersten Simon-Abenteuer (1993 und 1995) waren noch konventionelle Point&Klick-Grafikadventures und zeichneten sich durch tolle Rätsel sowie eine wegweisende deutsche Lokalisierung aus. 1999 wagt auch Adventure Soft den Schritt in die dritte Dimension, will aber den klassischen Adventure-Elementen wie Puzzles und Dialogen treu bleiben. In der 3D-Engine haben insgesamt 50 Charaktere ihren Auftritt. Die Hintergrundgeschichte knüpft direkt an das Ende des Vorgängers an, als Simons Seele gefangen genommen wurde. **cm**

Hersteller: Adventure Soft • Publisher: Hasbro Interactive • Genre: Adventure • Termin: Oktober



Rainbow Six Rogue Spear

Die multinationale Spezial-Einheit R6 geht weiter auf Terroristenjagd. Red Storm stützt sich auf die Hauptelemente des Vorgängers und verbessert im Detail. Besonders das Benutzer-Interface soll intuitiver zu bedienen sein und die Künstliche Intelligenz der Computergegner verbessert werden. Daneben hat aber auch die Grafikqualität einen deutlichen Sprung nach vorne gemacht. Höhere Auflösungen, lebendigere Animationen, Wettereinflüsse und Grafikeffekte machen die Einsatz-Szenarien noch glaubwürdiger. **cm**

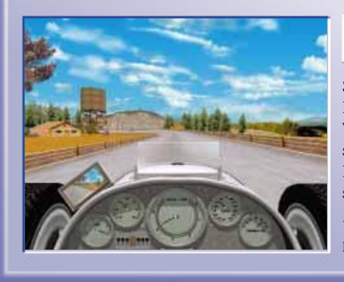
Hersteller: Red Storm Ent. • Publisher: Take 2
Genre: Actionspiel • Termin: September



Soldier of Fortune

Ob es mit der nach Littleton gestiegenen Sensibilität zum Thema Gewalt in Computerspielen zu tun hatte, konnten wir nicht in Erfahrung bringen. Fakt ist: Activisions Ego-Shooter wurde nur hinter verschlossenen Türen gezeigt und ist knallharter Stoff. In der Rolle eines Rambo-Einzelkämpfers hebt der Spieler ganze Terroristen-Nester aus und ist im Umgang mit Waffen und Gegnern wenig zimperlich. Besonders durch die überaus realistischen Charakteranimationen wird dies deutlich. Als Basis dient eine Weiterentwicklung von ids Q2-Routinen. **cm**

Hersteller: Raven Software • Publisher: Activision • Genre: Ego-Shooter • Termin: 4. Quartal



Spirit of Speed

Schon im ersten Vorbeigehen am Hasbro-Stand hat uns das neue MicroProse-Rennspiel gestoppt. Spirit of Speed hat die Motorsport-Zeit vor dem Zweiten Weltkrieg zum Inhalt, als noch alle Boliden silbern waren und keinerlei technischen Schnickschnack hatten. Auf neun Strecken (u. a. Brooklands und Avus-Ring) steht neben einem Arcade-Modus und Einzelrennen die Weltmeisterschaft aus dem Jahre 1939 im Mittelpunkt. Gefahren wird in den originalen „Zigarren" von Auto Union, Mercedes, Bugatti und Bentley. **cm**

Hersteller: MicroProse • Publisher: Hasbro Interactive • Genre: Rennspiel • Termin: Oktober



Star Trek Armada

Eine große Borg-Invasion im Next-Generation-Universum ist der Hintergrund zu Activisions Echtzeitstrategiespiel. Sie übernehmen die Rolle eines Commanders der Föderation, der Romulaner, der Klingonen und sogar der Borg selbst. In der Einzelspieler-Kampagne müssen Sie nämlich alle Fraktionen nacheinander spielen und gleichzeitig bis zu 30 Raumschiffe einsetzen sowie Raumstationen und Reperaturdocks managen. Obwohl bis zum Termin noch ein Jahr Zeit ist, war Star Trek Aramada in Los Angeles bereits voll spielbar. **cm**

Hersteller: Activision • Publisher: Activision • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: 2. Quartal 2000



Star Trek Insurrection

Ein Jahr nach den Ereignissen des Kinofilms „Der Aufstand“: Als junger Kadett werden Sie Cpt. Picard zugeteilt und sollen unter seiner Führung die Wahrheit über den Planeten Ba'ku herausfinden und der romulanischen Bedrohung ein Ende setzen. Mit Phaser, Tricorder und Kommunikator müssen Sie klassische Adventure-Rätsel lösen, feindliche Lager infiltrieren oder Föderations-Kollegen retten. Die Entwickler setzen das Spiel mit Hilfe vorgerenderter Hintergründe und echtzeitberechneten Polygonfiguren in Szene. **cm**

Hersteller: Presto Studios • Publisher: Activision • Genre: Action-Adventure • Termin: 4. Quartal



Star Trek: Klingon Academy

Der Spieler beginnt als Lehrling am Simulator und kämpft mit diversen Klingonenschlachtschiffen gegen die Föderation. Später tritt er unter der Anleitung von General Chang bei realen Gefechten an. Geboten sind Asteroidenfelder, kosmische Nebel, Ionenstürme, schwarze Löcher, sechs Rassen und über 30 bekannte Schiffstypen, sowie einige Neukreationen. Sollten 30 Missionen nicht reichen, können Sie eigene Szenarien kreieren. Spielerisch zeigt sich der Titel als Weltraumshooter mit Simulationscharakter. **hfr**

Hersteller: Interplay • Publisher: Interplay • Genre: Actionspiel • Termin: Oktober



Star Trek: New Worlds

Star-Trek-Spiel in ungewöhnlicher Umgebung: Ausnahmsweise treibt sich der Spieler nicht im Weltraum herum, sondern besiedelt Planeten. Sie übernehmen die Rolle eines Offiziers der Föderation, eines Klingonenkriegers oder romulanischen ZenturioS und bestreiten 25 Missionen. Grafisch sieht das Spiel sehr gut aus. Damit trotz des Szenarios Trekkie-Atmosphäre aufkommt, will Interplay auf den Sound großen Wert legen. Logischerweise wird es typische Schiffe und Technologien aus dem Star-Trek-Universum geben. **hfr**

Hersteller: Interplay • Publisher: Interplay • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: 4. Quartal

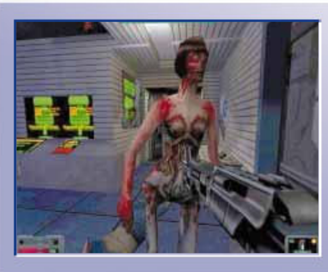


Starlancer

BLOCK-BUSTER

Das Weltraumepos im Wing-Commander-Stil beeindruckt im jetzigen Stadium durch seine brillante Grafik. Der Spieler wird zu einem Piloten, der in einen Krieg verwickelt wird, an dem u. a. die USA, China, Rußland, Deutschland und Großbritannien beteiligt sind. Mehr als 80 Schiffstypen, ein „belebter“ Weltraum, 6.000 Sprachsamples, 20 Minuten gerenderte Zwischensequenzen und 40 Musikstücke sollen für eine packende Atmosphäre sorgen. Die ausführliche, achtseitige Vorschau zu dem Spiel gab es in PCA 5/99. **hfr**

Hersteller: Digital Anvil • Publisher: Microsoft • Genre: Actionspiel • Termin: 4. Quartal

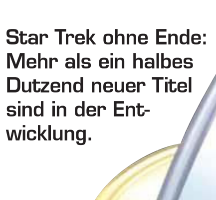


System Shock 2

Dieser Mix aus Ego-Shooter, Rollenspiel und Adventure läuft mit der verbesserten Grafik-Engine von Dark Project, präsentiert eine komplexe Charaktergenerierung mit drei Klassen und hat ähnliches Kultpotential wie der Vorgänger aus dem Jahr 1994. Der Spieler findet sich als Einzelkämpfer in einer Raumstation wieder, die von der mörderischen Computerintelligenz Shodan beherrscht wird. Diese will alles menschliche Leben vernichten. System Shock 2 war uns in Ausgabe 6/99 eine sechsseitige Vorschau wert. **hfr**

Hersteller: Looking Glass • Publisher: Electronic Arts • Genre: Action-Rollenspiel • Termin: 3. Quartal

Star Trek ohne Ende: Mehr als ein halbes Dutzend neuer Titel sind in der Entwicklung.



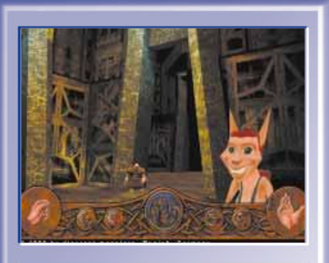
GEHEIM-TIP!



Technomage

Die Anno-1602-Macher wandeln auf Zeldas Spuren. In der Tat erinnert Sunflowers neues Action-Adventure an den Konsolen-Klassiker von Nintendo. Im Rahmen einer interessanten Fantasygeschichte kämpfen und zaubern Sie sich durch isometrisch dargestellte 3D-LevelS. Besonderen Wert legen die Designer auf die phantasievolle Ausschmückung der neun verschiedenen Welten und eine gute Steuerung. Ein phönomenaler Augenschmaus sind jetzt schon die gerenderten Zwischensequenzen, die ganz wie in „Heart of Darkness“ die Story vorantreiben. **cm**

Hersteller: Sunflowers • Publisher: Sunflowers
Genre: Action-Adventure • Termin: 1. Quartal 2000



The Real Neverending Story

Mit riesigem Aufwand arbeiten die Entwickler aus München an dem Spiel, das den Geist des Buchs „Die Unendliche Geschichte“ (Michael Ende) zu digitalem Leben erwecken soll. Augenfällig ist die außergewöhnliche Grafik, die sich vom Einheitsbrei anderer Titel abhebt – sowohl bei den Innen- als auch bei den Außenszenarien. Statt die Geschichte des Buchs zu kopieren, kreieren die Macher eine eigene Welt, die die Philosophie Fantasiens transportiert. Trotzdem trifft der Spieler auf Charaktere wie den Drachen Fuchur. **hfr**

Hersteller: Descreet Monsters • Publisher: n.n.b.
Genre: Action-Adventure • Termin: Dezember





The Sims

Liebe, Triebe und mehr: The Sims simuliert virtuelles Leben in einem oder mehreren Haushalten. Das Spiel basiert auf wissenschaftlichen Forschungen und erlaubt eine differenzierte Charakterdarstellung. Wer möchte, kann sein eigenes Gesicht per Bilddatei importieren. Die Sims gehorchen jeweils einer einzigartigen Künstlichen Intelligenz. Deshalb gehen sie ihrem Tagesgeschäft nach und kommunizieren untereinander. Der PC-Vater greift regulierend ein. Eine vierseitige Vorschau hatten wir in PCA 6/99. **hfr**

Hersteller: Maxis
Publisher: Elect. Arts
Genre: Simulation
Termin: 1. Quartal 2000

Urban Chaos' aparte Hauptdarstellerin Darci.



Tonic Trouble

Der Spieler läßt das lilafarbene Alien Ed durch elf Welten hüpfen und rennen. Die Hauptfigur soll den höllischen Wikinger Grogh stoppen, der sich zum Herrscher des Universums aufschwingen will. Ed bekämpft in der Cartoonumgebung mehr als 50 Charaktere, u. a. hysterische Karotten, brennende Toastscheiben und Tomaten mit Mistgabeln. Neue Fähigkeiten für den Helden gibt es jeweils, wenn dieser eine der vielen Aufgaben bewältigt. Das Spiel erscheint auch in einer DVD-Version mit zusätzlichen Videos. **hfr**

Hersteller: Ubi Soft • Publisher: Ubi Soft • Genre: Jump&Run • Termin: Juli



Total Annihilation Kingdoms

Cavedogs Spieldesign geht neue Wege. Nach dem Science-Fiction-Szenario des Vorgängers wagt sich die Echtzeitstrategiespiel-Serie TA auf ein ganz neues Terrain. Bei Kingdoms stehen sich in der Fantasy-Welt von Darien vier völlig unterschiedliche Mächte im Kampf um einen ganzen Planeten gegenüber. Neben Ressourcen- und Einheiten-Management wird die Kontrolle über Zaubersprüche eine entscheidende Rolle spielen. Ebenfalls gebastelt hat Cavedog an der Grafik- und Soundausgabe sowie einer besseren Menüsteuerung. **cm**

Hersteller: Cavedog • Publisher: GT Interactive • Genre: Echtzeitstrategie • Termin: August



Urban Chaos

Lara Croft bekommt erneute Konkurrenz. Sie ist schwarz, schlank und stark, ihr Name ist Darci. Sie und ihr Polizeikollege Roper haben es in einem düsteren Großstadtdschungel mit dem organisierten Verbrechen aufgenommen. Mit einer schnellen 3D-Engine steuern Sie die Protagonisten in einem Mix aus Plattform-, Prügel- und Schießspiel. Sogar mit Autos oder Motorrädern dürfen Sie auf Ganovenjagd gehen. In Dialogsequenzen ist aber auch Informationsbeschaffung gefragt. Die Einstellung der Verfolgerkamera erfolgt dabei situationsbhängig. **cm**

Hersteller: Mucky Foot • Publisher: Eidos • Genre: Action-Adventure • Termin: 3. Quartal



Jane's USAF

In USAF stellt Jane's erstmals die nächste Generation seiner 3D-Terraindarstellung vor. Und wir können bestätigen, daß ein Landschaftsmodell noch nie derart überzeugend gewirkt hat. Besonders in hohen Auflösungen (bis zu 1.280x1.024) sind erkennbare Höhenniveaus und Schattierungen für die enorme Realitätsnähe verantwortlich. Zu den Daten: aAcht steuerbare Flugzeuge mit 3D-Cockpits, 62 historische und fiktive Missionen in einer Kampagne sowie ein Karrieremodus vom Lieutenant bis zum Vier-Sterne-General. **cm**

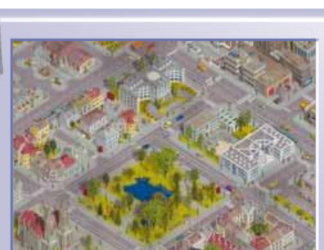
Hersteller: Jane's • Publisher: Electronic Arts • Genre: Simulation • Termin: 3. Quartal

GEHEIM-TIP!

The Wheel of Time

Legends interessanter Genre-Mix basiert auf der hochkomplexen, gleichnamigen Fantasyroman-Reihe von Robert Jordan. Mit Hilfe einer getunten Unreal-Grafikengine war Wheel of Time eines der grafischen Messehighlights. Und auch spielerisch verspricht es einer der interessantesten Titel des Jahres zu werden. Der Einspielermodus dient dabei nur zur Vorbereitung auf das große Multiplayer-Spektakel. Hier kämpfen vier Schloßherren in der Ich-Perspektive oder mit Übersichtskamera und Echtzeitstrategie-Elementen um die Eroberung der feindlichen Mauern. **cm**

Hersteller: Legend Entertainment • Publisher: GT Int.
Genre: Action-Strategie • Termin: August



Verkehrsgigant

Bevor Industriegigant 2 ins Haus steht, will uns JoWood eine weitere WiSim-Variation bescheren. Den Verkehrsgiganten dürfen Sie in zwei Spielweisen meistern. Entweder Sie streben als Unternehmer nach wirtschaftlichem Erfolg oder Sie stellen als kommunaler Verkehrsbeauftragter Ihre Wähler zufrieden. Wenn eine Unzahl von Passanten und Verkehrs-Fahrzeugen durch eine Stadt mit über 500 verschiedenen Gebäudetypen wuselt, wird ein sehr lebendiges Bild gezeichnet. Sogar die SimCity-Crew von Maxis soll am JoWood-Stand vorstellig geworden sein. **cm**

Hersteller: JoWood • Publisher: Infogrames • Genre: Wirtschaftssimulation • Termin: September



X-COM Alliance

Das fünfte Spiel der X-COM-Serie wird ganz, ganz anders werden. Mit Hilfe der Unreal-Engine versucht MicroProse, die strategischen Elemente, das Ressourcen-Management und die Technologie-Forschung der Vorgängerin den Spielverlauf eines Ego-Shooters zu packen. Während Sie aus der Ich-Perspektive gegen die Aliens antreten, kontrollieren Sie über Kameras bis zu drei andere Charaktere in einem Team. Neben der 15-teiligen Einspieler-Kampagne können Sie das X-COM-Universum erstmals auch im Mehrspielermodus erleben. **cm**

Hersteller: MicroProse • Publisher: Hasbro Interactive • Genre: Ego-Shooter • Termin: 3. Quartal 2000

Testphilosophien

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen z. B. ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspieler-Wertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß“ sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u. a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

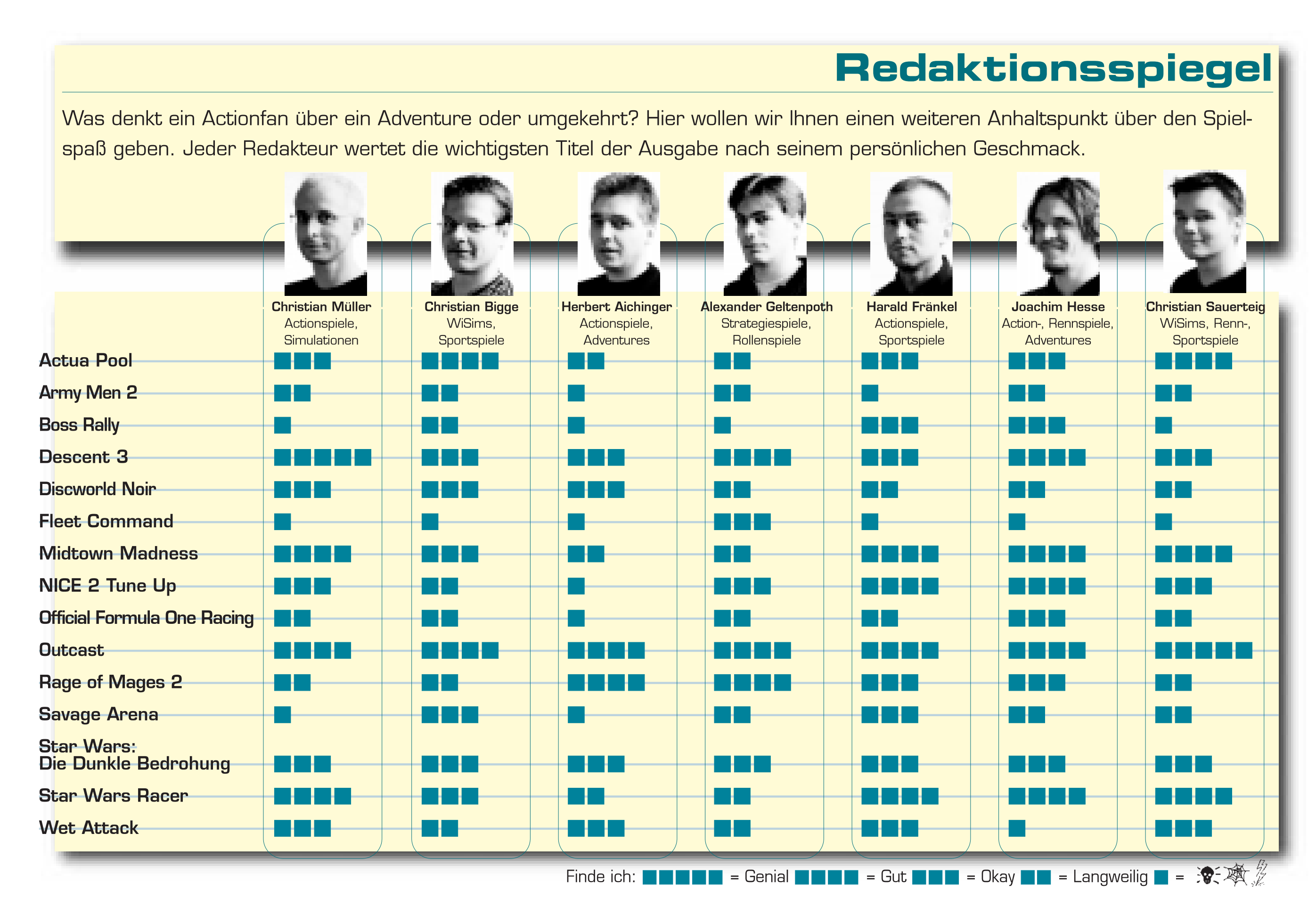
Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte und die Qualität der Sprachausgabe sind und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.



Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Actua Pool	■■■	■■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■■■
Army Men 2	■■	■■	■	■■	■	■■	■■
Boss Rally	■	■■	■	■	■■■	■■■	■
Descent 3	■■■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Discworld Noir	■■■	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■
Fleet Command	■	■	■	■■■	■	■	■
Midtown Madness	■■■■	■■■	■■	■■	■■■■	■■■■	■■■■
NICE 2 Tune Up	■■■	■■	■	■■■	■■■■	■■■■	■■■
Official Formula One Racing	■■	■■	■	■■	■■	■■■	■■
Outcast	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■
Rage of Mages 2	■■	■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■
Savage Arena	■	■■■	■	■■	■■■	■■	■■
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■
Star Wars Racer	■■■■	■■■	■■	■■	■■■■	■■■■	■■■■
Wet Attack	■■■	■■	■■■	■■	■■■	■	■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = [Totenkopf, Spinnennetz, Blitz]

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3Dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk u. Internet, 2 Sp. Modem
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Engl.
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16

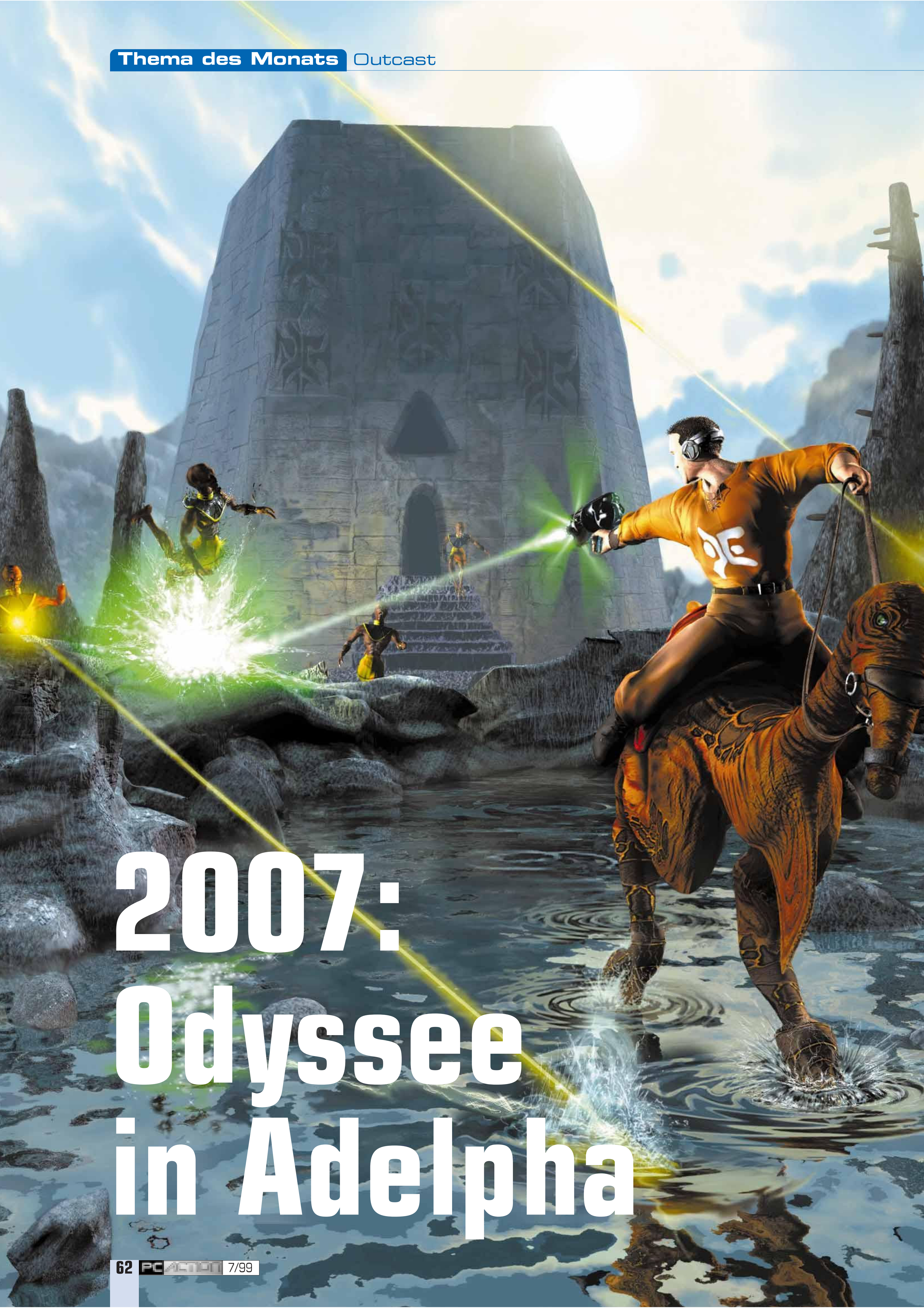
Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta 0.95
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	96%
Sound:	89%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	93 %

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



2007: Odyssee in Adelpha

Seit 1994 werkelt Appeal an dem verheißungsvollen Projekt Outcast. Jetzt endlich ist es soweit, Ende Juni wird das Spiel erscheinen. Outcast möchte den zahlreichen Vorschußlorbeeren gerecht werden und dem Genre der Action-Adventure neue Impulse verleihen. Damit aber nicht genug, natürlich soll auch Cyber-Babe Nr. 1 Lara Croft vom Thron der reinrassigen Action-Adventures gestoßen werden – ob das gelingt?

Cutter Slade hat aufgeräumt. Hier haben ihn gleich mehrere Wachsoldaten am Weiterkommen gehindert.

Die Handlung von Outcast spielt in gar nicht allzu ferner Zukunft, und zwar im Jahre 2007. In der Geheimbasis P7 am Nordpol arbeiten seit Jahren die besten Wissenschaftler aller Länder, um das revolutionäre SideStep-Projekt abzuschließen, an dessen Ende der Abschuß einer Sonde ins Paralleluniversum Adelpha steht. In einer gigantischen Energieexplosion verschwindet die Sonde am Horizont. Wenige Augenblicke später sendet sie bereits die ersten Bilder aus der Parallelwelt. Die Wissenschaftler sind sich einig, endlich den Beweis für organisches Leben außerhalb unseres Planeten gefunden zu haben. Grüne Wiesen, Bäume, Häuser ... und plötzlich eine menschenähnliche Kreatur, die sich der Sonde nähert! Gebannt starren die Forscher auf ihre Monitore. Blitzartig zieht die Kreatur ein waffenähnliches Etwas und beginnt damit, die Sonde unter Beschuß zu nehmen. Grelle Blitze zucken über die Bildschirme ... ein lauter Knall ... und die Übertragung bricht ab. Entsetzen bei den Wissenschaftlern. Aber es kommt noch viel schlimmer: Dort, wo eben noch die Startrampe stand, öffnet sich ein schwarzes Loch und saugt alles in seiner Reichweite in sich hinein. Panik macht sich breit. Das Loch wird immer größer, je mehr Energie und Materie es verschlingt. Es bleibt nicht mehr viel Zeit, andernfalls würde in Kürze die ganze Erde aufgesaugt werden. Als Ursache für diese Katastrophe kommt nur eine Beschädigung der Sonde in Frage. Deshalb wird entschieden, drei Forscher, die den Schaden beheben sollen, und Cutter Slade, einen kampferprobten SEAL-Commander, zu der Sonde in das Paralleluniversum zu schicken.

Fakten

- Erstmals Simulation einer wirklichen Umwelt in einem Computerspiel
- Neuartige KI-Engine haucht den Charakteren „echtes Leben“ ein
- Verwendung der seltenen Voxel-Engine als Spielgrafik
- Dadurch keine Unterstützung von 3D-Karten
- Nichtlinearer Handlungsstrang
- Musikuntermalung durch klassische Klänge des Moskauer-Sinfonieorchesters
- Deutsche Synchronstimme von Bruce Willis
- Hohe Hardwareanforderungen

Erstens kommt es anders und zweitens, als man denkt

Sie schlüpfen in die Rolle des Helden Cutter Slade, der die drei Wissenschaftler auf ihrem Weg durch Adelpha begleiten und beschützen soll. In der wieder hergerichteten Forschungsbasis P7 werden Cutter und die drei Forscher per Lichtstrahl in das Paralleluniversum katapultiert. Als Sie wieder zu Bewußtsein kommen, finden Sie sich auf einer Pritsche inmitten einer biederen Holzhütte im verschneiten Nest Ranzaar wieder. Vor Ihnen steht ein menschenähnliches Wesen und faselt irgendwas von „... endlich, endlich ... es geht Dir wieder besser. Oh Ulukai, danke, daß Du gekommen bist ... Ulukai ...“. Sie verstehen natürlich nur Bahnhof und wissen überhaupt nicht, was der Kerl von Ihnen will. Und schon trifft Slade der nächste Schock. Seine drei Kollegen sind scheinbar spurlos verschwunden und auch der Großteil seiner Ausrüstung ist futsch. Lediglich eine Laserpointer-Pistole sowie etwas Munition sind ihm geblieben . nicht sonderlich viel, um sich in einer fremden und gefährlichen Welt zu behaupten. Nachdem Cutter Slade ein paar Worte mit dem Eingeborenen gewechselt hat, klärt sich auch, warum er andauernd mit Ulukai angesprochen wird: Die Einwohner halten ihn für den heilbringenden Abgesandten einer alten Prophezeiung. Schöne Bescherung!

Ich will raus

Auch in weiteren Gesprächen können Sie die Bewohner von Ranzaar nicht unbedingt von Ihrer wahren Herkunft überzeugen, dafür aber an wertvolle Informationen über Adelpha gelangen. So erfahren Sie, daß nicht nur Mutter Erde in höchstem Maße bedroht ist, sondern ebenso deren Parallelwelt Adelpha, in der Sie sich gerade be-



Im verschneiten Nest Ranzaar beginnt das Abenteuer.

finden. Die Talaner, so werden Adelphas Bewohner genannt, bitten Cutter um seine Hilfe bei der Suche nach fünf geheimnisvollen, kristallähnlichen Objekten namens Mons, von denen sich jeweils eines in einer der fünf verschiedenen Regionen Adelphas befindet doch dazu später mehr. Denn momentan stecken Sie immer noch in Ranzaar fest. „Und das wird sich auch nicht ändern, bis Du Dich von meinem Bruder hast ausbilden lassen", verrät der Stammesführer. Nach kurzer Suche entdeckt Cutter diesen beim Holzfällen. Auf die spezielle Ausbildung angesprochen, wird Cutter an den Rand des verschneiten Ortes geführt. Dort lernt er unter anderem, wie man schwimmt und taucht oder über größere Abgründe springt. Haben Sie diese einführende Trainingsmission erfolgreich absolviert, dürfen Sie raus in die weite Welt von Adelpha.

Fantastische Grafikeffekte wie Lens-Flares oder in Echtzeit berechnete Spiegelungen auf der halbtransparenten Wasseroberfläche zeichnen Outcast aus.

Erdkunde für Fortgeschrittene

Unser Held Cutter Slade bewegt sich während des ganzen Spiels in der Parallelwelt Adelpha, die sich in einem ähnlichen Universum wie unser Planet befindet. Adelpha ist der Erde sowohl von seiner Morphologie als auch von seinem Ökosystem her sehr ähnlich, mit einer einzigen Ausnahme: Adelpha dreht sich um einen Doppelstern, das heißt, daß tagsüber immer zwei Sonnen und nachts zwei Monde zu sehen sind, die Adelpha als Trabanten begleiten. Ähnlich wie unsere Erde besteht auch diese Parallelwelt aus verschiedenen Landschaften und Kontinenten, die sich optisch sehr stark unterschieden und im Unterschied zu unserem Planeten nicht direkt miteinander verbunden sind, so daß man getrost von fünf einzelnen Welten sprechen kann (siehe Kasten Die Welten von Adelpha). Zu den verschiedenen Schauplätzen reist unser Held Cutter Slade durch Dimensionstore. Einige dieser Tore liegen ganz versteckt, andere wiederum sind leicht zu finden und manche werden strengstens bewacht.

Gestatten, mein Name ist Slade, Cutter Slade

Appeal ist es gelungen, mit Cutter Slade einen neuen digitalen Helden zu kreieren, der sich nahtlos in die Reihe der Gordon Freemans und Lara Crofts einreihen kann. Denn Cutter Slade ist einfach cool und der Spieler kann sich problemlos mit ihm identifizieren. Obwohl sich Cutter in einer ziemlich prekären Situation befindet, hat er stets ein flapsiges Sprüchlein parat und nimmt auch sonst kein Blatt vor den Mund. Eine sehr wichtige Rolle spielen die (gesprochenen) Dialoge bei Outcast. Für die deutsche Version wurde Manfred Lehmann, deutsche Synchronstimme von Action-Superstar Bruce Willis, unter Vertrag genommen. Von den



Durch diese Dimensionstore reist unser Protagonist Cutter Slade zu den einzelnen Schauplätzen in Adelpha.

Bewegungsabläufen her kann es der gute Cutter locker mit dem weiblichen Superstar der Tomb-Raider-Serie Lara Croft aufnehmen. Egal ob Laufen, Klettern, Reiten, Schwimmen, Tauchen, Springen, Kriechen oder Schießen – Cutter kann alles. Aber nicht nur seine Bewegungen wurden bestens in Szene gesetzt, auch Mimik und Gestik sind gelungen.

Real Life

Outcasts absolutes Sahnestück ist zweifelsohne die Simulation einer echten Welt. Erstmals habe ich bei einem Computerspiel den Eindruck, mich in einer reellen und glaubwürdigen Umwelt mit lebensechten Kreaturen zu befinden, die nicht nur stereotyp auf meine Aktionen reagieren, permanent an einem Ort stehen oder das ganze Spiel über einen Felsbrocken von A nach B schleppen. Jeder einzelne Einwohner geht seinem Tagwerk nach. Auf dem Marktplatz von Orkania herrscht ein reges Treiben, Händler kaufen und verkaufen Waren und unterhalten sich miteinander. Außerhalb der Stadt entdeckt man Fischer oder Bauern, die Arbeiten auf dem Feld erledigen. Landstreicher bitten uns um Geld oder fragen nach Nahrungsmitteln und im Wallfahrtsort Lumina lassen sich Priester beim Beten und Meditieren über die Schulter schauen – faszinierender als jedes Was-ist-Was-Buch. Mancher Einwohner ist eher schreckhaft und zurückhaltend und traut sich nicht mal, ein Gespräch mit Cutter Slade zu beginnen, andere wiederum haben da keinerlei Kontaktschwierigkeiten oder gar Angst und gehen auch von sich aus auf den „Fremden" zu. Das Zauberwort hierbei heißt GAIA und ist die eigens für Outcast entwickelte KI-Engine, welche den einzelnen Charakteren „echtes Leben" einhaucht. Der Clou bei der ganzen Geschichte ist nun aber, daß jede Kreatur in Adelpha anders reagiert und denkt. Das Beste: Diese Reaktionen der Einwohner können Sie selbst durch Ihre Vorgehensweise beeinflussen. Wer glaubt, er kann mit gezogener Waffe durch Adelpha rennen und muß dabei alles umnieten, was sich ihm in den Weg stellt, wird das Spielziel nie erreichen. Manchmal reicht es auch schon, für wenige Sekunden die Waffe zu ziehen um Panik auszulösen. Sollten Sie in irgendeiner Form negativ auffallen, sei es durch sinnloses Töten von unschuldigen Zivilisten oder Beleidigungen bestimmter Personen, werden Sie schnell den Zorn der Einwohner auf sich ziehen. Zwar lassen sich verloren gegangene Sympathien wie im echten Leben mühsam wieder zurückgewinnen, besser ist es aber, sich den Eingeborenen von Beginn an friedlich gegenüber zu verhalten. Belohnt werden Sie einerseits mit (überlebens-)wichtigen Informationen, andererseits mit Treuebekenntnissen in Form von Geschenken und Unterstützung im Kampf gegen die Soldaten. Während des ganzen Spiels werden die Talaner an Cutter herantreten und ihm Fragen stellen oder ihn um einen Gefallen bitten. Auf diese Quests müssen Sie nicht immer eingehen, allerdings tragen sie zur Festigung Ihres Rufs innerhalb der Bevölkerung bei. Je höher Ihre Beliebtheit innerhalb Adelphas, desto größer ist die Unterstützung der Bevölkerung. Ohne die wertvollen Informationen der Talaner ist Slade aufgeschmissen. Und auch nur so erlernt er das teils fremdartige Vokabular, was sich zwischen die sonst verständlichen Äußerungen der Einwohner mischt.



Allerlei gehmeinisvolle Orte gibt es bei Outcast zu erforschen.

Die Traumwelten Adelphas

Der Planet Adelpha unterteilt sich in fünf Regionen. Berge, Wälder, Wüsten, Sümpfe, Steppe und Städte sorgen für einen abwechslungsreichen Hintergrund. Die einzelnen Regionen sind durch Portale miteinander verbunden und stellen so die fünf wichtigen Abschnitte des Spiels dar. Ebenso wie die Landschaften unterscheiden sich auch Kultur und Einstellung der dort ansässigen Bewohner.



REDINIA
Östlich der Stadt erstreckt sich die Wüste bis hin zur Gebirgskette, die von Norden nach Süden verläuft. In dieser trostlosen Einöde wachsen vereinzelt Pflanzen und nur kleinere Nomadenstämme bewohnen die Gegend.



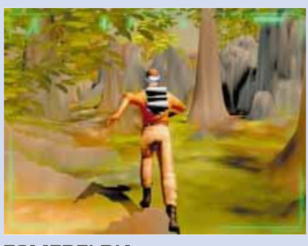
CYANA
Westlich von Orkiana erstrecken sich riesige Sümpfe bis ins Meer. Dort leben nur einige Fischer, die ihren Fang in der Hauptstadt verkaufen. Im Sumpf wachsen aber noch etliche interessante Pflanzen wie die Lemune.



ORKIANA
Die einzige große Stadt Adelphas liegt in der Mitte des Festlands. Sie gilt als Zentrum der Kultur und des Handels. Die Bürger von Orkiana stammen ursprünglich aus allen Regionen von Adelpha.

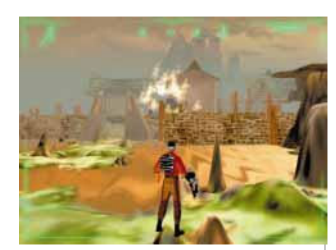


LUMINA
Dieser Landstrich ist extrem fruchtbar und gilt als Kornkammer Adelphas. Ein Großteil der Fläche wird landwirtschaftlich genutzt. Die Tempel in der Region sind außerdem ein berühmter Wallfahrtsort.



ESMERELDIA
In diesem Gebiet leben die primitiven Stämme der Gandahar. Die Jäger und Sammler sind alles andere als gastfreundlich und ihre Sitten und Gebräuche bieten Stoff für zahllose grausige Geschichten.





Hier nimmt Outcasts Protagonist Cutter Slade mit Hilfe des Laserpointers Maß und schaltet so die störende Wache am Eingang der Siedlung in Adelphas Sumpflandschaft aus.

Viel Feind, viel Ehr …

Aber Outcast wäre kein Action-Adventure, würde es nicht auch zu Auseinandersetzungen mit anderen Lebewesen kommen. Hauptwidersacher Cutters sind die zahlreichen Wachen, die das Land bevölkern. Denen gefällt es überhaupt nicht, daß ein außerirdisches Wesen (Cutter Slade) durch Adelpha stolziert, und versuchen alles Mögliche, um Sie von Ihrer Mission abzuhalten. Hier kommt zum zweiten Mal die überragende GAIA-Engine zum Tragen. Gegner verstecken sich hinter Steinen, Kisten und Büschen und machen es Slade alles andere als leicht. Hat ein feindlicher Soldat keine Chance, ergibt er sich nicht etwa seinem Schicksal, sondern er ergreift die Flucht oder holt Verstärkung. Auch ist mir während des ganzen Tests kein einziges Mal ein Feind direkt vor die Flinte gelaufen, im Gegenteil: Diese sind sogar so intelligent, mich zu verfolgen oder in der Gruppe zu umzingeln, um mir den Fluchtweg abzuschneiden. Echt stark. Die herausragende Intelligenz der Gegner und das differenzierte Verhalten der Einwohner Adelphas verleihen Outcast eine Spieltiefe und Komplexität, die weit über das hinausgeht, was vergleichbare Titel wie Tomb Raider 3 oder King's Quest 8 zu bieten haben.

Viele Wege führen ans Ziel

Das Schöne an Outcast ist, daß es keinen vorgeschriebenen Handlungsstrang wie bei ähnlichen Spielen gibt. Ob Sie zuerst dieses oder jenes machen, ist vollkommen egal und bleibt Ihnen überlassen. Laut Hersteller Appeal wird der Spieler niemals irgendwo im Spiel hängen bleiben. Egal ob Einsteiger oder Experte, das Spiel wird gemäß den Fähigkeiten des Spielers voranschreiten. Da es neben den primären Spielzielen unzählige kleine Quests gibt, die Cutter auch weiterführen, wird dem Spieler nie langweilig werden. Sollten Sie also irgendwo etwas übersehen oder vergessen, müssen Sie nicht erst die halbe Spielwelt abgrasen, um Ihren Fehler zu korrigieren, sondern können einfach weiterspielen und werden die benötigten Informationen an einer anderen Stelle kriegen – genial. Sollte Cutter jedoch „aus Versehen" eine für den weiteren Spielverlauf wichtige Spielfigur töten, werden Sie das Spiel gegebenenfalls neu starten müssen. Nicht nur deswegen ist es ratsam, von der Speicherfunktion regen Gebrauch zu machen. Denn mit fortschreitender Spieldauer nimmt auch der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich zu und Slade wird immer öfter von Soldaten angegriffen.



Per Mausklick entscheiden Sie, worüber Slade mit den Talanern spricht.

Prachtvolle Erscheinung

Outcast verzichtet ganz und gar auf 3D-Karten-Unterstützung und greift statt dessen auf die eher selten verwendete Voxel-Technologie zurück. Bei der Landschaftsdarstellung kommt es dadurch weder zu unschönen Pop-Up-Effekten, noch entsteht ein Geschwindigkeitsverlust. Für die Charaktere und (beweglichen) Objekte in Adelpha verwendet Outcast hingegen eine neu entwickelte Polygon-Engine, die dafür sorgt, daß Gesichter und Kleidung dank Bump-Mapping realistisch wirken. Im Vergleich zu 3D-beschleunigten Spielen hält sich der Unterschied durch das konsequente Ausreizen der Voxel-Engine sehr (stark) in Grenzen. Weichzeichnende Bodentexturen wird man vergebens suchen, dafür wirkt die Landschaft natürlicher und wohlmodellierter. Ein weiterer Vorteil ist, daß beispielsweise Fußspuren auch wie solche aussehen und nicht in Form von platten Bitmaps dargestellt werden. Durch die Kombination dieser beiden Grafikengines gelingt es Outcast, phantastische Effekte und lebensecht wirkende Animationen zu erzielen. Die einzelnen Animationen der Figuren sind fließend, Bewegungsabläufe gehen nahtlos ineinander über. Begibt sich Cutter Slade ins kühle Naß und schwimmt, sorgen aufspritzende Wassertropfen und in Echtzeit berechnete Wellen für Aha-Effekte. Aber das ist noch nicht alles: So spiegelt sich auf der halbtransparenten Wasseroberfläche die gesamte Umgebung. Die Lens-

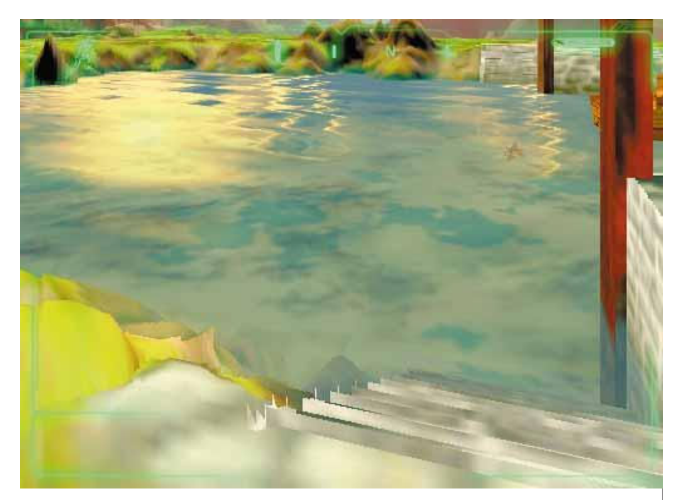


Cutter Slade kann nicht nur laufen, klettern und schwimmen, sondern auch auf diesen Pferde-ähnlichen Twôn-Hâs reiten.

Vergleich

Dark Project: Der Meisterdieb fasziniert durch seine dichte Atmosphäre und zieht den Spieler in seinen Bann. Outcast ist ebenfalls detailliert gestaltet und präsentiert die fremde Welt tadellos, aber eben eine Spur schlechter. Bei qualitativ gleichem Inhalt kann Outcast selbst ohne 3D-Unterstützung mit einer besseren Grafik als King's Quest VIII voll überzeugen, vorausgesetzt Sie besitzen einen leistungsstarken Prozessor. Gegenüber Tomb Raider zeigt Outcast seine gesamte Stärke: Schönere Grafik, einfachere Steuerung, abwechslungsreichere Rätsel, detaillierte Story und viel mehr Atmosphäre zeichnen Outcast aus.

Dark Project	90%
Outcast	86%
King's Quest 8 (abgew.)	85%
Tomb Raider 3 (abgew.)	79%



Licht und Schatten der Voxel-Grafik: im Hintergrund die Wellenbewegungen und Lichtspiegelungen auf dem Wasser, im Vordergrund die schwammig wirkenden Treppenstufen.



Bei der eisigen Luft in Ranzaar gefriert sogar Cutter Slades Atem. In der höchsten Detailstufe (Auflösung: 512x384 Bildpunkte) wirken seine Gesichtzüge sehr realistisch.

Flare-Effekte sind ebenfalls ein Augenschmaus. Gucke ich nur ein wenig in die Sonne, ist der Effekt eher schwach, schaue ich direkt in sie hinein, ist er sehr viel stärker, das Licht blendet einen förmlich. Das ganze Spielgeschehen ist stufenlos zoombar, sechs Perspektiven von der „ganz nahen“ First-Person-Perspektive bis hin zur „weit entfernten“ Third-Person-Perspektive werden geboten. Obwohl die maximale Auflösung Outcasts nur 512x384 Bildpunkte beträgt, sieht die Grafik in der höchsten Detailstufe mehr als ansehnlich aus, nichtsdestotrotz werden sich an ihr die Geister scheiden. Manche Bewegungsabläufe wirkten in unserer Testversion noch nicht ganz ausgegoren, an einigen Stellen bewegte sich Cutter, als hätte er kürzlich eine künstliche Hüfte verpaßt bekommen. Des weiteren kam es in unserer Testversion zu einigen Clipping-Fehlern, bedingt durch schnelles Wechseln der frei beweglichen Kameraperspektive mittels der Maus. Hauptkritikpunkt sind zweifelsohne die horrenden Hardwareanforderungen. Selbst auf einem PII 450 lief Outcast in der höchstmöglichen Auflösung mit allen zugeschalteten Details nicht perfekt. Bleibt zu hoffen, daß es den Programmierern gelingt, dieses Problem bis zum Release noch zu beseitigen oder in Form eines Patches schnellstmöglich Abhilfe zu schaffen!

Achtung, Klassik!

Die Biographie von Cutter Slade verrät uns, daß er ein großer Anhänger der klassischen Musik ist. Demzufolge müßte er bei Outcast voll und ganz auf seine Kosten kommen. Zur musikalischen Untermalung gehören nicht etwa irgendwelche Ump UmpUmpUmp-Techno-Klänge, sondern feinste klassische Musik von dem amerikanischen Komponisten Lennie More. Das Moskauer Symphonieorchester höchstselbst spielte eigens für Outcast 16 filmreife, klassische Stücke ein, die unseren Helden bei seiner Expedition durch Adelpha stimmungsvoll begleiten. Die Musik wechselt situativ: Kommt es zu Kampfhandlungen, wird sie lauter und bewegender, im Wallfahrtsort Lumina hingegen ist sie ruhig und sanft. Nicht nur die Sprachausgabe von Cutter Slade ist mehr als gelungen, auch die der restlichen Akteure zählt sowohl von der Sprachqualität als auch von der lippengenauen Synchronisation her mit zum Besten, was es bisher im Genre zu bestaunen gab. Gleiches gilt übrigens auch für die beinahe hollywoodreife Soundausgabe. Auch die Geräuschvielfalt ist gigantisch. Egal ob das Knirschen im Schnee, das Plätschern beim Schwimmen oder das Zwitschern der Vögel: Outcast bietet beste Tonqualität. Leider gelang es Infogrames nicht, uns noch rechtzeitig eine komplett deutsche Testversion zur Verfügung zu stellen, so daß wir über die Qualität der Lokalisierung nichts sagen können.

So spielt sich Outcast

Als Action-Adventure deckt Outcast eine relativ breite Palette an Möglichkeiten ab und bietet viel Abwechslung. Die wichtigen Standardelemente Kampf, Rätsel, Fallen und Konversationen, in denen sich der Held auf Adelphia bewähren muß, machen den Großteil des Spiels aus . Nachdem die Handlung nicht linear ist, können Sie an einer beliebigen anderen Stelle weiterspielen, falls Sie für ein bestimmtes Rätsel keine Lösung parat haben.



Beim Versuch, in die Festung zu gelangen, lauern dem Helden mehrere Gegner auf, die sofort das Feuer eröffnen. Im Hintergrund stürmt bereits ein weiterer Feind zur Unterstützung heraus, was die gute Gegner-Ki deutlich zeigt.



Die Talaner sind ein friedfertiges Volk, das seine Probleme lieber diplomatisch als durch rohe Waffengewalt löst. Damit sind sie ideale Gesprächspartner. Zahlreiche Aufträge und Informationen erhalten Sie in den Konversationen.



In bester Indiana-Jones-Manier sind einige Tempel von Adelpha durch gefährliche Fallen geschützt. Unter den tödlichen Pfeilen kann der Held noch hindurchkriechen, aber wie reagiert er auf die merkwürdigen Quader?

Outcast

PRÜFSTAND

Steuerung

An die kombinierte Steuerung aus Maus und Tastatur müssen Sie sich erst langsam gewöhnen, dann zeigt sich aber, daß Outcast leicht zu steuern ist. Mit der Maus verstellen Sie die Perspektive sowie zielen und schießen Sie während der Gefechte. Die Tastatur hingegen dient den zahlreichen Bewegungsmöglichkeiten des Helden und erlaubt den Zugriff auf Menüs und das Inventory.

Leistungsmerkmale

Outcast gehört zu der Art Spiel, das nach der neuesten und schnellsten Hardware verlangt. Für einen ungetrübten Spielgenuß sollten Sie schon einen schnellen Pentium II oder besser noch Pentium III besitzen. Leider ruckelt das Spiel selbst auf den meisten Pentium-II-Systemen. Durch verschiedene Einstellungen im Setup des Spiels können Sie einiges an Performance gewinnen. Die höhere Geschwindigkeit wird aber mit gravierenden Einbußen bei der Darstellungsqualität erkauft.

Pro & contra

- ⊕ Gelungene Simulation einer realen Umwelt
- ⊕ Gute KI der Bewohner und Gegner
- ⊕ Nichtlinearer Handlungsverlauf
- ⊕ Ausgezeichnete Musik
- ⊕ Gute Atmosphäre
- ⊕ Sehr gute Grafik, falls die …
- ⊖ extrem hohen Hardwareanforderungen erfüllt werden
- ⊖ 3D-Karten werden nicht unterstützt
- ⊖ Geringe Auflösung
- ⊖ Auf „langsamen" Rechnern wenig Details

Beliebige Grafikkarte

Inkompatibel · Optimal spielbar · Gut spielbar · Noch spielbar · Kaum spielbar

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
Auflösung 320x240	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Auflösung 512x384	Inkompatibel	Kaum spielbar	Noch spielbar	Gut spielbar

Sound & Musik

Nachdem die zweite CD von Outcast ganz der musikalischen Untermalung dient, dürfen Sie sich auf einen wahren Ohrenschmaus gefaßt machen. Die Musik paßt sich dynamisch an Region und Spannung an und ist von ausgesprochen hoher Qualität. Es handelt sich um für Outcast komponierte, klassische Stücke, für die eigens das Moskauer Symphonie-Orchester engagiert wurde. Ähnlich stimmungsvoll präsentiert sich die Sprachausgabe. Jedes Volk spricht in einem anderen Dialekt, mit eigenen Redewendungen und macht die Illusion fremder Rassen perfekt. Auch den Soundeffekten hat Appeal große Aufmerksamkeit gewidmet. Vögelzwitschern und plätscherndes Wasser ist ebenso zu hören wie Waffenlärm oder das rauhe Geräusch einer mahlenden Kornmühle.

Installation

Die einzige Installationsgröße belegt 430 MB auf der Festplatte. Dafür haben Sie während des Spiels nur noch minimale Ladenzeiten zwischen den einzelnen Welten. Speichern und Laden von Spielständen dauert hingegen etwas länger.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM: Erträglich

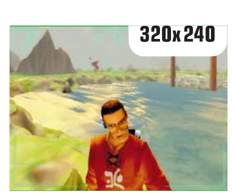
„Birth of the Federation" im Wettbewerb

	Outcast	Dark Project	Tomb Raider 3
Auflösung max.	512x384	800x600	1.024x768
3D-Grafik	DirectDraw	D3D, Glide, Software	D3D, Glide, Software
Missionen	6 Regionen	12	15
Linearer Verlauf	Nein	Ja	Nein
Waffen	6 mit 3 Upgrades	3 mit Upgrades	10
Interaktion	Ja	Nein	Nein
Rätsel	Viele/Abwechslungsreich	Viele/Anspruchsvoll	Wenige/Simpel gestrickt
Fallen	Gelegentlich/Simpel gestrickt	Viele/Anspruchsvoll	Viele/Simpel gestrickt

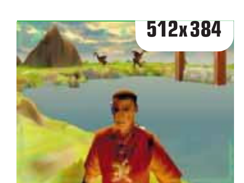
Grafik



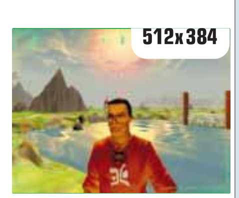
In der geringsten Auflösung von 320x240 Pixeln wirken alle Objekte sehr klobig. Details des Gesichts der Spielfigur sind nicht mehr erkenntlich.



Mit allen Details ist selbst bei nur 320x240 Pixeln die Mimik des Charakters sichtbar, aber das Bild wirkt trotzdem sehr grobkörnig.



Trotz maximaler Auflösung von 512x384 Pixeln, lassen sich in der Einstellung ohne Details keine Gesichtszüge, sondern nur Pixelhaufen ausmachen.



In der maximalen Auflösung von 512x384 Pixeln und mit allen Details sieht Outcast ausgezeichnet aus. Selbst die Mimik der Charaktere ist deutlich zu erkennen.

Im Vergleich zu Half-Life wirkt Outcasts Egoshooter-Perspektive mit Slades dünnen Ärmchen etwas ärmlich.



Die Lens-Flare-Effekte sind zweifelsohne beeindruckend.

In unserer Testversion kam es noch zu einigen unschönen Clippingfehlern.

Steuer-Reform

Die Steuerung von Outcast ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, offenbart aber im Laufe des Spiels ihre Stärken. Sämtliche Funktionen, Maus- und Tastaturbelegungen lassen sich nach Belieben einstellen. Mit der Maus kann man die Kameraperspektive festlegen, die Pfeiltasten setzen Cutter Slade in Bewegung. Das Benutzer-Interface gewährleistet, daß Cutter stets mit allen nötigen Informationen versorgt wird. So ist in seinem Helm ein Radar implementiert, der die unmittelbare Umgebung scannt und per Knopfdruck eine Karte ins Bild projiziert. Außerdem werden automatisch nützliche Gegenstände, wie Munition oder Kristalle, von Ihrem HUD gescannt und optisch markiert, so daß die Gefahr verschwindend gering ist, wichtige Objekte zu übersehen. Zusätzlich informiert das neongrüne Display den Spieler über gewählte Waffe, verbleibende Munition und restliche Lebensenergie. Mit den Zifferntasten wählen Sie Ihre sechs Schießeisen, von der einfachen Pistole mit Laserpointer über die wuchtige Perforator-Kanone bis hin zum alles vernichtenden Flammenwerfer. Im Inventar lassen sich diverse andere hilfreiche Utensilien finden, wie Ferngläser mit Röntgenblick, Bewegungssensoren, Sprengladungen oder Teleporter.

Neues Weltbild

Sollten Sie sich jetzt fragen, wo denn die Kritikpunkte bleiben: Es gibt kaum welche. Abgesehen von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung, dem mit fortschreitender Spieldauer zunehmenden Schwierigkeitsgrad und den happigen Hardwareanforderungen

Kommentar

Christian Sauerteig

Vergessen Sie Lara Croft, vergessen Sie Tomb Raider. Outcast ist die Revolution des Action-Adventure-Genres schlechthin. Selten hat mich ein Spiel derart gefesselt und begeistert. Noch nie gab es eine so perfekte, weil natürlich simulierte Umwelt in einem Computerspiel. Die Intelligenz der Einwohner sowohl in ihrem Verhalten mir gegenüber als auch im Kampf ist herausragend, geradezu menschlich. Die Voxel-Grafik wird bis zum Letzten ausgereizt und kann mit der altbackenen Grafik Marke Tomb Raider 3 locker konkurrieren. Dank des nichtlinearen Story-Verlaufs hat der Spieler alle Freiheiten, wodurch auch Neulingen der Einstieg erleichtert wird. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig und auch die Hardwareanforderungen (der PC, auf dem Outcast in der höchsten Detailstufe flüssig läuft, muß wohl erst noch erfunden werden) sind ganz schön happig – wer damit leben kann, erwirbt mit Outcast ein sehr gutes Spiel.

Kommentar

Herbet Aichinger

Naja, ganz hat Outcast meine hochgesteckten Erwartungen dann doch nicht erfüllt, aber dennoch bin ich von dem Spiel mehr als angetan! Das Grundkonzept, das dem Spieler größtmögliche Freiheit bei der Erforschung der fremden Gegend läßt, ist schlichtweg genial, und angesichts der unglaublich ausgefeilten Künstlichen Intelligenz der Adelpha-Bewohner kann man vor dem Design-Team nur noch in Ehrfurcht erstarren. Outcast baut mit seiner ungewöhnlichen Grafik und dem impressionistischen Orchestersoundtrack eine derart dichte Atmosphäre auf, daß man sich fast in eine Traumwelt versetzt fühlt. Leider fordert Outcast der Hardware wirklich alles ab, so daß nur Besitzer von hochgezüchteten Rechnern das Spiel richtig genießen können. Wer nur eine „normale“ Konfiguration sein Eigen nennt, muß sich auf eine Ruckelorgie gefaßt machen.

gibt es keinenGrund zur Klage. Outcast setzt in vielerlei Hinsicht neue Maßstäbe. Angefangen bei der Grafik, dem revolutionären Spielkonzept und der phantastischen Gegnerintelligenz bis hin zum nichtzlinearen Handlungsstrang geht Outcast konsequent neue Wege. Mit Cutter Slade hat Lara Croft keinen würdigen, sondern einen weitaus besseren Konkurrenten bekommen, mit dem man nicht polygonierte Oberweiten und sexy Bauchnabelpiercings verbindet, sondern ein hervorragendes und innovatives Action-Adventure.

Christian Sauerteig

Outcast

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	P III 500, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, digitale Samples, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	Keine Multiplayeroptionen
CD/HD:	725 MB/460 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Infogrames/Appeal
Veröffentlichung:	Ende Juni
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Revolutionäres Action-Adventure mit brutalen Hardwareanforderungen «

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Beta vom 19.05.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	83%
Sound:	89%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	86%

Tunnelfahrt zur Hölle

Das Wort „Abstieg“ (engl. descent) muß nicht zwangsläufig Tränen, Leid und Zweitklassigkeit bedeuten (liebe Fußballfans). Descent-Spieler sind den Abstieg nicht nur gewohnt, s ie folgen sogar bereitwillig dem ruhmversprechenden Ruf der Tiefe. Für alle Tunnelfetischisten erscheint nun der dritte Teil der Serie.

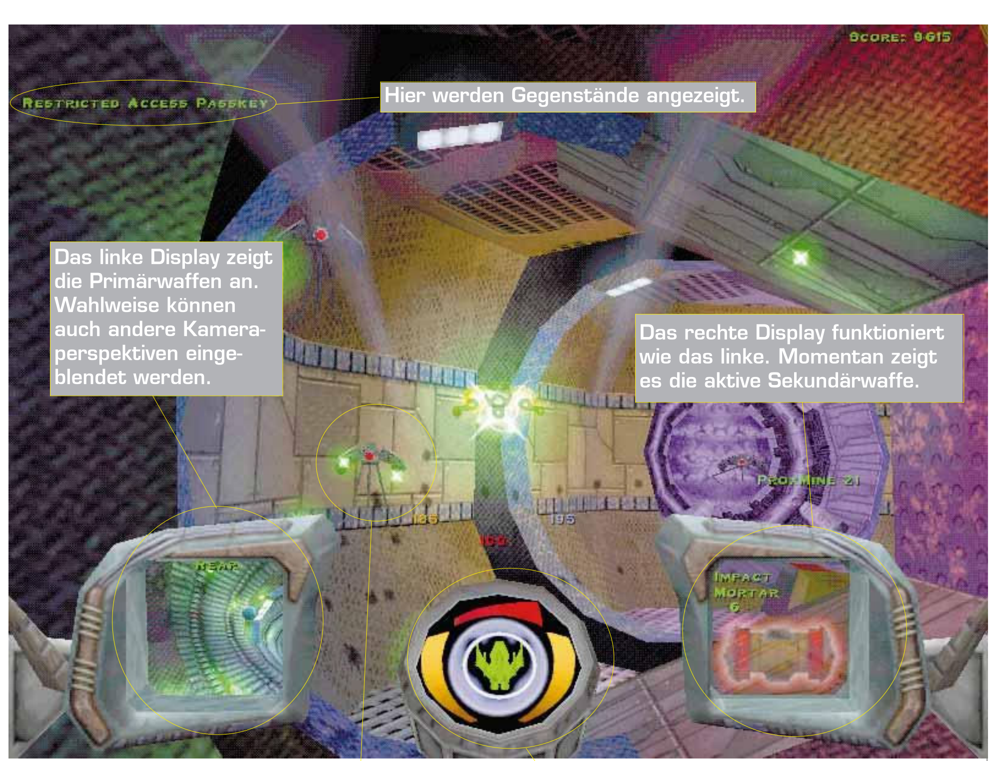
Den exzellenten Descent-Ableger „Conflict: Freespace“ einmal außer acht gelassen, gab es für Sie zum letzten Mal im Frühjahr ’96 die Gelegenheit, selbst Hand an ein neues Descent-Spiel zu legen. Jetzt, mehr als drei Jahre später, schlägt Outrage ein neues Kapitel der Tunnelhatz auf. Daß die Zwischenzeit nicht mit Däumchendrehen verschwendet wurde, stellen Sie schnell fest. Outrage hat für den dritten Teil die komplette Technik und Teile des Spieldesigns umgekrempelt. Die Story setzt dort an, wo der Vorgänger endete. Nachdem Sie in Descent 2 nur mit knapper Not Ihr Leben retten konnten, treiben Sie nun geschwächt und halb bewußtlos durch das All. Der Vorspann, der eine frappierende Ähnlichkeit mit James Ca-



Waffenrausch: Neben Lebens- und Schildenergiekapseln gibt es über 20 Kriegswerkzeuge aufzustöbern.



Der „Schwarze Hai“ ist die mächtigste Waffe im ganzen Spiel. Wer in Ihrer Nähe ist, bezahlt meist mit dem Leben.



Mehrere SQ-90-Drohnen Marke „Tintenfisch“ greifen Sie mit grünen Plasmakugeln frontal an. Den Namen Tintenfisch tragen die fliegenden Roboter wegen ihrer drei Tentakel am unteren Ende. In der Mitte sehen Sie die Lebens-, Schild- und Afterburnerenergie. Alle Anzeigen lassen sich bei Bedarf aus dem Sichtfeld wegklappen.



Endlich „oben ohne“: Eine SAM-Raketenstellung nimmt Sie in der Außenwelt unter Beschuß.



Dieser rote Metallteufel ist sehr hartnäckig, schnell und deckt Sie mit Laserstrahlen ein.

merons Alien-Trilogie nicht verleugnen kann, zeigt wie Ihr beschädigtes Schiff führerlos auf eine glühende Sonne zutreibt. Erst im letzten Moment rettet Sie ein Traktorstrahl vor der neuen, heißen Bekanntschaft. Hier beginnt das Spiel. Wie es sich für einen jungen Abenteurer gehört, sehen Sie sich schon sehr bald neuen Aufgaben gegenüber. Immer noch droht ein geheimnisvoller Virus, das Leben im Weltraum zu vernichten. Für die „Post Terran Mining Corporation“ (PTMC) sollen Sie nun die Kastanien aus dem Feuer holen. Ihr erster Auftrag führt Sie auf den Planeten Deimos, wo Sie Hinweise zum Aufenthalt von Dr. Karl Sweitzer aufspüren müssen, der womöglich mehr über die Sache weiß. Schnell stellt sich heraus, daß ein gewisser Samuel Dravis seine schmutzigen Finger mit im Spiel hat. Vermutlich hat er auch dafür gesorgt, daß Ihr Raumschiff sabotiert wurde und Dr. Sweitzer in einem Hochsicherheitsknast gefangen gehalten wird. Dadurch, daß Sie im Verlauf des Spiel immer neue Hinweise und Puzzlestücke finden, ist Spannung in den Häusern, Minen und Felsgrotten garantiert.

Fakten

- 128 Spieler im Internet
- 16 Spieler Netzwerk
- 16 Missionen und zusätzliche geheime Levels
- 21 Waffensyteme
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Neun Mehrspielermodi
- Über 30 Gegner

An die Luft gesetzt

In Descent 3 verrichtet eine vollständig neu entwickelte 3D-Engine ihr Werk. Größter Pluspunkt sind sicherlich die nahtlosen Übergänge zwischen Innen- und Außenszenarien. Erstmals können Sie auch mit Ihrem Schiff die stickigen Röhren verlassen und unter freiem Himmel die Waffen einsetzen (wenn Sie also zu Hause wieder einmal den beliebten Satz „Geh doch mal an die frische Luft!“ zu hören bekommen, dürfen Sie ruhigen Gewissens Ihren Rechner für eine Partie Descent 3 anwerfen ...). Die Außenwelten sind zwar meist sehr klein und dienen nur als Übergänge zwischen den unterirdischen Röhrenkomplexen, dennoch wird dem Spiel dadurch gehörig mehr Pepp verliehen. Durch Regen und Wind zu gleiten, läßt Sie die engen Schächte für einen Moment vergessen. Außerdem gibt es in Descent 3 Dutzende frischer Grafik- und Echtzeitlichteffekte zu bewundern. Besonders die neuen Waffen laden dazu ein, auch unschuldige Extrakisten oder Überwa-

So spielt sich Descent 3



Als erstes legen Sie einen Piloten mit Ihrem Namen an und konfigurieren die Steuerung.

Komfortabel: In einem Trainingslevel erklärt Ihnen der Computer die Steuerung.



Vor den Missionen klärt Sie Ihr Auftraggeber über die genauen Zusammenhänge auf.



Während der Aufträge müssen Sie Untermissionen erfüllen. Heizen Sie den Gegnern richtig ein!



Waren Sie erfolgreich, werden Sie zwischen den Levels mit kurzen Zwischensequenzen belohnt.

Descent 3

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Descent 3 hungert nach Hardware. Unsere Testversion war sogar wählerisch, was die Grafikkarte angeht. Wenn Sie Descent 3 nicht eine 3dfx-Karte servieren, verhält sich der Prüfstandkandidat bockig. Nur die Riva TNT akzeptierte Descent als Voodoo-Ersatz. Für die Verkaufsversion hat Outrage hier Abhilfe angekündigt. Selbst auf einem Pentium II 333 MHz ruckelt es gelegentlich. Da wir in unseren Prüfstand generell alle Grafikoptionen einschalten, können Sie Descent 3 mit Qualitätseinbußen aber auch auf langsameren Rechnern spielen. Für die volle Effektpalette sollten Sie allerdings mindestens einen PII 400 Ihr Eigen nennen.

Bildauflösung 640 x 480

Inkompatibel / Optimal spielbar / Gut spielbar / Noch spielbar / Kaum spielbar

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Riva TNT 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Voodoo Graphics 4 MB – PCI				
Voodoo2 12 MB – PCI				

Bildauflösung 800 x 600

Inkompatibel / Optimal spielbar / Gut spielbar / Noch spielbar / Kaum spielbar

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Riva TNT 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet
Voodoo 2 12 MB – PCI				

Sound & Musik

Die sphärische Klangkulisse fügt sich geschmeidig in die Spielatmosphäre ein. Sobald Sie einen inhaltlich neuen Abschnitt erreichen, wird die herausragende Drum-and-Bass-Musik unverzüglich den neuen Begebenheiten angepaßt. In den Gebäudekomplexen wird beispielsweise mittels Sirenen und Lautsprecherdurchsagen sofort Alarm geschlagen, wenn eine Sicherheitssperre durchbrochen wurde. Waffen und Explosionen hinterlassen ebenfalls einen nachhaltigen Eindruck, während der eigene Gleiter fast völlig lautlos durch den Raum schwebt. Die Soundqualität läßt sich im Eingangsmenü regulieren, um den Prozessor zu entlasten.

Steuerung

Die Steuerung in Descent 3 ist aufgrund der enormen Bewegungsfreiheit ein heikles Kapitel. Es hat schon Gründe, warum Piloten in Wirklichkeit eine langjährige Ausbildung durchlaufen müssen. Erfahrene Descent-Flieger wissen bereits, was sie erwartet: Der „Pyro"-Gleiter will in jede Richtung gedreht und bewegt werden. Zudem müssen Sie noch andere Funktionen wie die Suchdrohne im Auge behalten. Am besten steuert sich Descent mit einem Joystick wie dem Microsoft SideWinder, der über mehrere Achsen verfügt. Nur hier werden Treffer und Kollisionen zudem mit Force-Feedback-Stößen quittiert. Schub, Waffenwechsel und sonstige Zusatzfunktionen können Sie dann nach Ihren persönlichen Vorlieben über freie Knöpfe und Tastatur verteilen. Die Steuerung wurde von Outrage zwar bestmöglich gelöst, trotzdem sollten Sie, um Ihr Gefährt optimal zu bedienen, über gute Koodinationsfähigkeiten Ihrer Finger und ein überdurchschnittliches räumliches Vorstellungsvermögen verfügen.

Descent 3 im Wettbewerb

	Descent 3	Forsaken
Level (Einzelspieler):	16	16
Level (Mehrpieler):	26	10
Waffen:	21	16
Gleiter:	3	16
Netzwerk:	16 Spieler	16 Spieler
Force Feedback:	Ja	Ja

Pro & contra

- ⊕ Genialer Soundtrack
- ⊕ Einfallsreiche Extrawaffen
- ⊕ Spannende Rahmenhandlung
- ⊖ Schwierige Orientierung
- ⊖ Komplizierte Steuerung
- ⊖ Triste Texturen

Grafik



Die Grafik von Descent 3 ist durchwachsen. Während Explosionen und Waffeneffekte sehr sehenswert sind, präsentieren sich Hintergründe und Gegner bieder. Etwas mehr Lichtquellen und markantere Texturen hätten Descent 3 nicht geschadet. So haben sich die Entwickler größtenteils an dem Grau-in-Grau der Vorgänger orientiert. Zumindest die neuen Spielabschnitte außerhalb der Gebäude bringen etwas frischen Wind ins Spiel. Descent 3 ist in allen Auflösungen ab 512x384 bis 1.600x1.200 spielbar. Besitzer langsamerer Rechner können zudem bilineares Filtering und Mip Mapping deaktivieren, um Rechenzeit zu sparen.

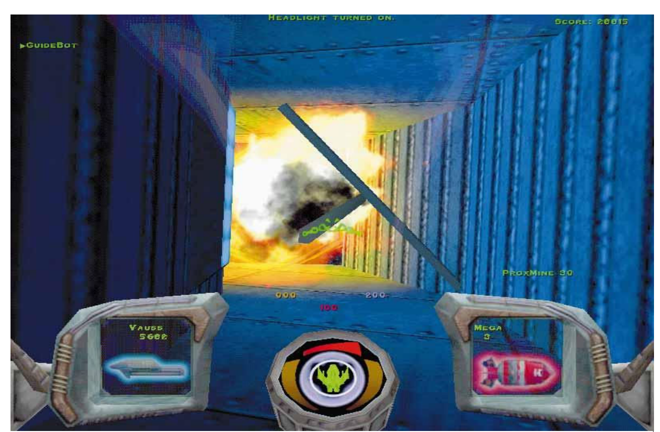


Eskortieren Sie das Raumschiff sicher aus dem feindlichen Gelände.

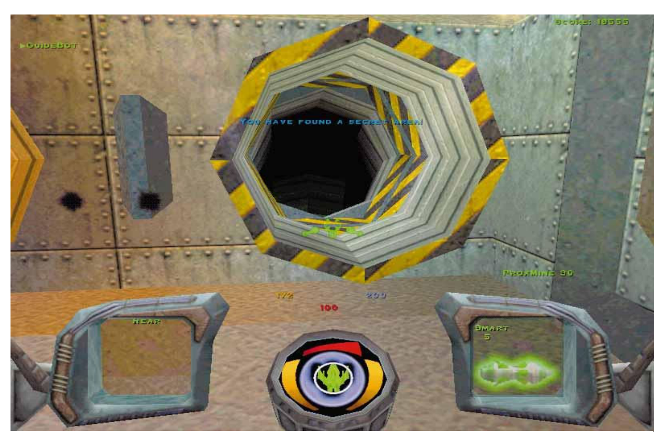
chungskameras zu malträtieren. Von den Grafikleistungen der Spitzenreiter im 3D-Genre – wie Quake 3 Arena oder Unreal – ist die Descent-3-Engine jedoch mehr als einen Schritt entfernt.

Unbeschwert abgeröhrt

In der Descent-3-Waffenkammer finden sich über 20 pyrotechnische Schmuckstücke, wovon etwa die Hälfte neu ist. Zwei Waffensysteme können Sie gleichzeitig bestücken. Zusätzlich gibt es noch Bewegungsminen, die explodieren, wenn sich ihnen jemand nähert. Mit der Napalm-Kanone sind Ihre Gegner Feuer und Flamme, die Vauss-Kanone ersetzt ein Schnellfeuergewehr, mit dem Teilchenbeschleuniger rücken Sie den Robotern auf Ihren Stahlpelz, die Mikrowellenkanone vibriert den Feind zu Tode, der Aufschlagsmörser schafft Platz in tiefen Schächten und die EMD-Kanone verpaßt Ihren Opfern ein paar satte Stromschläge. Doch neben all den Zielsuchraketen, Plasmakanonen und Splitterbomben ist die „Schwarze Hai"-Ra-



Manche Gänge werden durch Geröll oder Gitter abgesperrt.



In diesem Geheimraum verbirgt sich eine Unverwundbarkeitskugel.

Vergleich

Descent 3 muß sich zusammen mit Forsaken den Thron der 360°-Rundumshooter teilen. Während Descent 3 den angemessenen Schwierigkeitsgrad und die schöneren Effekte verpaßt bekommen hat, sprechen für Forsaken immer noch die lebendigeren Hintergrundtexturen und die intelligenteren Gegner. Descent 2 bekommt in allen Bereichen sein stolzes Alter von über drei Jahren zu spüren.

Descent 3	85%
Forsaken (abgewertet)	85%
Descent 2 (abgewertet)	70%

Überlebenswichtig

Mit Descent 3 haben Sie kein leichtes Spiel. Sie können das Geschehen zwar mit den fünf Schwierigkeitsgrade Azubi, Anfänger, Heißsporn, As und Verrückter Ihren Ansprüchen anpassen, trotzdem sollten Sie regelmäßig speichern. Nehmen Sie unbedingt die beiden Schützenhilfen des Programms in Anspruch: die Suchdrohne und die 3D-Automap.



Ihrer Suchdrohne erteilen Sie mit einem Optionsmenü Befehle wie „Suche Energiekapseln!“ oder „Eskortiere das Schiff!“. Der kleine Geselle gibt oft auch die richtigen Denkanstöße.



Mit der dreidimensionalen Karte orientieren Sie sich in den Levels und suchen nach Plätzen, die noch nicht erkundet sind. Markieren Sie wichtige Wegpunkte mit speziellen Leuchtkugeln.

kete die gefährlichste Waffe. Mit ihr wird ein Antimaterieloch erzeugt, das alles, was nicht niet- und nagelfest ist, an sich zieht, bevor es sich mit einem Riesenknall aus dieser Welt verabschiedet.

Hals über Kopf: 3D in D3

Wie schon in den Vorgängern steuern Sie Ihr Raumschiff durch eine in jede Richtung „begehbare“ 3D-Welt. Die engen Tunnel und Räume setzen Ihren Höhenflügen zwar Grenzen, aber dennoch wird Ihnen das letzte Quentchen Lenkgeschick abgefordert. Neben Aufsteigen und Sinken sowie vor und zurück können Sie sich noch vertikal und horizontal um die eigene Achse drehen. Wohl dem, der einen Abendkurs in Fingerhakeln besucht und auch bei derben Achterbahnfahrten seinen Mageninhalt nicht gleich auf dem Hinterkopf eines Leidensgenossens verteilt. Neben den allgemeinen Steuerbefehlen existiert ein Blick nach hinten, und das Cockpit-Display kann variiert werden. Sie können außerdem Funkmitteilungen über die nächsten Missionsziele und Ihren derzeitigen Status abrufen, Gegenstände benutzen und – was vielleicht das Wichtigste ist – eine Suchdrohne ausschicken, die kleinere Jobs für Sie erledigt oder auch schon mal nach dem nächsten Missionsziel Ausschau hält. Leider ist die Drohne nicht gerade mit einer übermäßigen Intelligenz gesegnet, so daß es durchaus vorkommt, daß sie


Der Tubbs-Roboter deckt Sie mit Faustschlägen ein, wenn er an Sie herankommt.


Die brandneue Omega-Kanone fixiert mit zwei mächtigen Energiestrahlen den Feind. Die züngelnden Lichtblitze hinterlassen ein beeindruckendes Licht- und Schattenpiel in den Tunnelfluchten.

Kommentar

Joachim Hesse

Ich hätte nicht gedacht, daß es dem Outrage-Team gelingt, das alte Descent noch einmal so vorteilhaft wiederzubeleben. Nur die Grafik und die 08/15-Blecheimer leiden noch unter leichten Anfällen von Atemnot. Einen Betriebsausflug der Entwickler ins Sauerstoffzelt von Unreal hätte ich begrüßt. Zum Glück sorgen die abwechslungsreichen Missionen für mehr Spannung als TV-Kommisar Derrick. Ein besonders großes Lob verdient die Musik: Was der (zumindest mir) bis dato unbekannte Soundmagier Jerry Berlongieri da aus den Boxen zaubert, grenzt an Hexerei. Der eigenständige Soundtrack in Kombination mit den 360°-Irrfahrten erzeugt eine psychedelische Schwerelosigkeit, in der Sie wie benommen durch die engen Gewölbe gleiten. Stoßen Sie sich nur nicht den Kopf in der Luftkampfhektik!

Kommentar

Christian Müller



Descent war eines der Spiele, die mich am meisten geprägt haben. Die faszinierende Schwerelosigkeit und Tunnel-Mania haben den Begriff „3D" erstmals wirklich zum Leben erweckt. Vom Spaß der KALI-Mulitplayer-Matches möchte ich erst gar nicht sprechen. Jedoch: Die Zeiten haben sich geändert, das Descent-Spielprinzip ist aber gleich geblieben. Dem angestaubten Baller-Purismus hätte ich ein paar Innovationen – auch im Gameplay – gewünscht. Jo muß ich allerdings Recht geben: Der abgespacete Sound ist Extraklasse.



Mit dem Napalm-Flammenwerfen haben Sie Ihren Gegner zerlegt, der einen Sicherheitspaß bewacht hat.

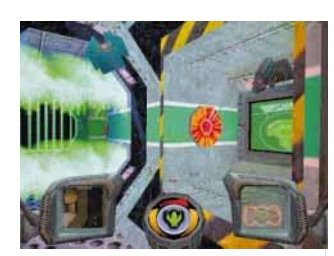
entweder an einer Kante hängenbleibt, wie das Schloßgespenst Hui-Buh durch Wände fliegen möchte, vor verschlossenen Türen wartet oder – schlimmer noch – einfach nicht über die Daten verfügt, die Ihnen weiterhelfen würden. Trotzdem ist der Metallknecht ein äußerst nützlicher Geselle, der Ihnen treu wie ein Hund folgt und oft den nötigen Denkanstoß liefert, um im Level voranzukommen. Eine weitere Hilfe stellt die nun endlich texturierte 3D-Karte dar, mit der Sie die umfangreichen Levels überblicken können. Die Karte wird genauso bedient wie auch Ihr Gleiter selbst, nur daß alle Wände nun gegenstandslos sind. Sie können also beliebig herauszoomen und um die Objekte Ihrer Begierde schwenken.



Sie haben das Missionsziel erreicht und Dr. Switzer im Hochsicherheitstrakt gefunden.

Feindliche Front

Die Intelligenz der Feinde ist sehr schwankend. Manchmal reagieren sie fast genial, verstecken sich und beschießen Sie von hinten und manchmal sind sie pure Selbstmordkandidaten. Unabhängig davon hat jeder Roboter charakteristische Eigenarten. Der kleine Orbot deckt Sie mit Lasersalven ein, die Krabbe Marke „Pest" greift mit ihrer Metallzange an, und die Raupe ist an den Boden gebunden und schießt mit Raketen. Jeder Roboter war vor dem Virenbefall mit bestimmten Aufgaben betraut, die er jetzt in abgewandelter Form auch noch erfüllt. Während der G7-11 Marke „Dieb" nun Ersatzteile für seine Kollegen sammelt, greifen die Patrouillenroboter ohne Vorwarnung an. Mit insgesamt mehr als 30 Gegnern werden Sie jedenfalls wieder einige schlaflose Nächte verbringen können, bevor Sie das Rätsel um den Virus lösen.

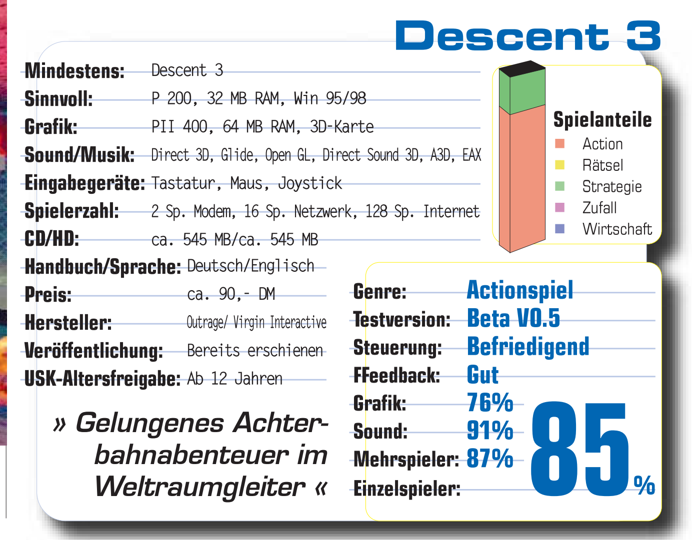


Hoffentlich haben Sie den richtigen Sicherheitspaß, um die Energiebarriere zu deaktivieren.

Joachim Hesse



Im gelungenen Netzwerkmodus können Sie abgedrehte Monsterball-Spiele veranstalten oder mit der „Capture-the-Flag"-Variante im Team Jagd auf die gegnerische Flagge machen.



Descent 3

Mindestens:	Descent 3
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM, Win 95/98
Grafik:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte
Sound/Musik:	Direct 3D, Glide, Open GL, Direct Sound 3D, A3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp. Modem, 16 Sp. Netzwerk, 128 Sp. Internet
CD/HD:	ca. 545 MB/ca. 545 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. 90,- DM
Hersteller:	Outrage/ Virgin Interactive
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

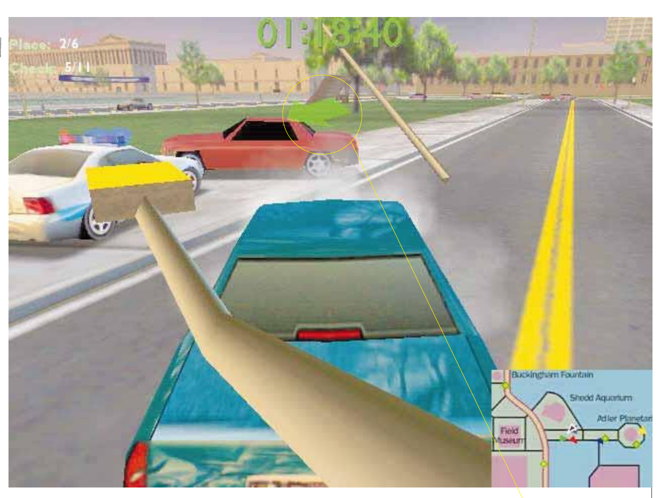
Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Gelungenes Achterbahnabenteuer im Weltraumgleiter «

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Beta V0.5
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Gut
Grafik:	76%
Sound:	91%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	85%

Die Straßen von Chicago

Haben Sie die Nase voll von verstopften Straßen? Verwechseln Sie manchmal die Farben Rot und Grün? Finden Sie Tempo-30-Zonen im Innenstadtbereich übertrieben? Kürzen Sie gerne mal über den Gehsteig ab? Ja? Dann werden Sie Midtown Madness lieben!



Brettern Sie wie Blues Brothers durch Chicago. Der grüne Pfeil zeigt die grobe Richtung zum nächsten Wegpunkt.

Fakten

- Zehn Fahrzeuge
- Zehn Blitzrennen
- Zwölf Checkpunktrennen
- Zehn Rundkurse
- Zwei Schwierigkeitsgrade
- Komplette Stadt befahrbar
- Bis zu acht Teilnehmer

Midtown Madness hält, was sein Name verspricht: Eine verrückte Hatz verläuft mitten durch die Stadt. Ein Rennspiel an sich ist ja nichts Besonderes, doch Midtown Madness ist keine gewöhnlicher Raserei, obwohl es mit Zeitabnahmen, Checkpunkten und gegnerischem Fahrerfeld alle typischen Merkmale beinhaltet. Was das Microsoft-Spiel von der breiten Masse abhebt, sind zwei Dinge: erstens der merkwürdige Fuhrpark und zweitens die Notwendigkeit, sich seine eigene Rennstrecke zu gestalten. Keine Angst, Sie müssen jetzt nicht mühsam mit einem Editor Straßen zusammenpuzzeln. Midtown Madness verfügt bereits ab Werk über eine großflächige Rennpiste, in der Sie sich frei bewegen können: die amerikanische Metropole Chicago, Heimat von Al Capone und Al Bundy. Die Stadt ist zwar im Vergleich zum Original etwas geschrumpft, aber die wichtigsten Sehenswürdigkeiten wurden übernommen.


In den Blitzrennen erwarten Sie schnelle Rundkurse.

Stadtrundfahrt gefällig?

Die Ästheten unter Ihnen ändern an ihrem Vehikel als erstes die Farbe des Lacks. Die


Konkurrenz für die Lufthansa: Sie fliegen mit dem Bonusrennwagen Panoz GTR-1 über eine der zahlreichen Zugbrücken von Chicago.

Abkürzen erwünscht: Sie durchbrechen den Bretterzaun und sparen beim Weg über die Baustelle wertvolle Sekunden.

Auswahl der Fahrzeuge beschränkt sich zunächst auf den wendigen VW New Beetle, den durchschnittlichen Cadillac Eldorado, den Alleskönner Ford Mustang GT, den zerbrechlichen Turboflitzer Panoz Roadster und den robusten Ford F-350 Super Duty. Mit dem Pick-Up treffen Sie am Anfang die beste Wahl. Er ist zwar nur mäßig schnell, dafür landen Sie auch nicht schon nach wenigen Metern auf dem Schrottplatz. Denn überhaupt am Ziel anzukommen ist nicht nur eine Frage der Geschwindigkeit, sondern auch des Durchhaltevermögens Ihres Autos. Es passiert bei etwas Pech und dichtem Verkehr schon einmal, daß Sie mit rauchendem Motor frühzeitig aufgeben müssen. Die Streifenwagen, die sich bei jeder Gelegenheit auf Sie stürzen und Sie rücksichtslos rammen, tragen ihren Teil dazu bei. Zum Glück liefert Ihr Vehikel vor dem endgültigen Exitus mittels Dellen, Lenkung und Force Feedback genügend Warnsignale, so daß Sie Ihren Fahrstil rechtzeitig anpassen können.

Der große Preis?

Als Gewinn für gute Plazierungen winken Ihnen fünf weitere Fortbewegungsmittel. Sie können sich nun selbst hinter das Steuer eines der verhaßten Ford Mustang Polzeiautos klemmen (und agieren von nun an unbehelligt von Ihren „Kollegen“) oder die Geschwindigkeitsschleudern Ford Mustang Fastback oder Panoz GTR-1 besteigen. Spätestens wenn Sie im Stadtbus oder dem Sattelschlepper auf den Sitz klettern, dürfen Sie allerdings an der geistigen Gesundheit der Programmierer zweifeln. Mit Airbus-Steuerung und dem Anzug eines Brauereigauls sind die Elefanten der Landstraße kaum für schnelle Rennen zu gebrauchen, dafür dürfen Sie Staus und andere Verkehrshemmnisse fortan getrost ignorieren. Erfreulicherweise steuern sich alle Wagen generell fehlerfrei und direkt, mit der nötigen Übung haben Sie Ihren Wahluntersatz bald im Griff. Besitzen Sie ein Eingabegerät mit Force Feedback, kommen Sie zudem in den Genuß eines feinfühlig an die Exkursion angepaßten Ruckel-

Fußgängerjagd

Vielleicht dachte sich Bill Gates, er lasse die PC-Benutzer mit seinen regelmäßigen Windows-Updates schon genug bluten. Jedenfalls ist die rote Flüssigkeit in Midtown Madness tabu. Es bevölkern zwar zahlreiche Fußgänger die Gehsteige, überfahren lassen sich diese jedoch nicht.


Rennen, retten, flüchten: Sie verbreiten mit Leichtigkeit Angst und Schrecken.



Haben Sie Mundgeruch? Diese Dame springt aus dem Stand gut und gerne drei Meter hoch.


Schlankheitskur pur: Zwischen Auto und Wand paßt immer ein Passant (Reim!).

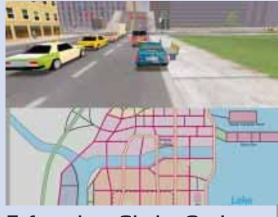

Stoßstange vs. Schienbein: Selbst beim direkten Kontakt wird niemand verletzt.

So spielt sich Midtown Madness

Den Einstieg ins Renngeschehen zu finden ist leicht. Zu Beginn müssen Sie einen neuen Spieler unter Ihrem Namen anlegen. Danach entscheiden Sie sich für einen der Rennmodi und einen Wagen.



Im Auswahlmenü wählen Sie Ihren Rennboliden.


Erforschen Sie im Cruise-Modus die ganze Stadt.


Suchen Sie den kürzesten Weg und setzen sich gegen die Konkurrenz durch.



Mit guten Plazierungen qualifizieren Sie sich für die nächsten Rennen.

Midtown Madness

PRÜFSTAND

Pro & contra

- ⊕ Freie Wahl des Weges zum Ziel
- ⊕ Viele Abkürzungen
- ⊕ Feinfühlige Force-Feedback-Unterstützung
- ⊖ Nur eine Stadt
- ⊖ Keine Extrawaffen
- ⊖ Wenige Spielmodi

Bildauflösung 640x480

inkompatibel / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI				
Riva 128 4 MB – PCI				
Matrox G200 8 MB – AGP	Nicht getestet			
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Riva TNT 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Voodoo Graphics 4 MB – PCI				
Voodoo 2 12 MB – PCI				

Bildauflösung 800x600

inkompatibel / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	PII 300/64	PII 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI				
Riva 128 4 MB – PCI				
Matrox G200 8 MB – AGP	Nicht getestet			
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Riva TNT 16 MB – AGP	Nicht getestet			
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet
Voodoo 2 12 MB – PCI				

Installation

Midtown Madness bietet dem Spieler zwei Installationsgrößen zur Auswahl an. Seltsam ist nur, daß beide fast gleich groß sind. Der Unterschied beträgt lediglich lächerliche 4 MB. Wie nicht anders zu erwarten, zeigen sich auch keine Performanceunterschiede. Die Ladezeiten sind leider alles andere als gut - verständlich angesichts der Umfangs der Stadt. Auffälligkeit Nummer Zwei: In den Spieloptionen besteht die Möglichkeit, die Ladegeschwindigkeit zu erhöhen, im Gegenzug sinkt angeblich die Programmstabilität. Probleme sind während des Tests durch diese Option nicht aufgetreten.

Leistungsmerkmale

Wie Sie auch schon an der Leistungstabelle sehen können, sollten Sie sich in diesem Fall nicht von den minimalen Hardwarevoraussetzungen des Herstellers verleiten lassen. Selbst mit einem Pentium II kommt es zu gelegentlichen Rucklern, die sich in einem actionbetonten Hochgeschwindigkeitsrennspiel katastrophal auswirken können. Ab 64 MB RAM betreten Sie den grünen Bereich, und die Ladegeschwindigkeit wird erträglich. Vorsicht sollten Sie beim Detaillevel für die Texturen walten lassen, da eine zu hohe Einstellung Ihren Rechner stark verlangsamt.

Steuerung

Alle Vehikel in Midtown Madness steuern sich erstaunlich gut. Microsoft hat es geschafft, das Fahrgefühl der sehr unterschiedlichen Benzinkutschen einzufangen. Mit guter Bremsenarbeit meistern Sie nach ein paar Übungsfahrten scharfe Kurven. Erwarten Sie aber nicht zu viel Realismus, denn selbst bei hohen Sprüngen landet Ihr Wagen auch da fast immer gekonnt auf den Reifen, wo ein Überschlag realistisch gewesen wäre. Besonders eindrucksvoll ist das Force Feedback, das sämtliche Schäden an den Wagen und das gesamte Lenkverhalten gut vermittelt.

Sound & Musik

Der Sound ist alles in allem gut gelungen. Die 16 Musikstücke dudeln zwar etwas uninspiriert vor sich hin, aber im Polizeiwagen die Sirene anzuwerfen oder im Truck das Nebelhorn zu betätigen, macht Laune. Die einzelnen Fahrgeräusche der Wagen wurden außerdem sehr gut getroffen.

Grafik

Insgesamt überzeugt die optische Darstellung von Midtown Madness. Leider trüben einige Wehrmutstropfen das positive Bild. Die Gebäude sehen zwar klasse aus, aber trotz vieler Details wie gefüllter Abfalleimer wirkt die Stadt etwas steril. Außerdem sehen die Wagen des am Rennen unbeteiligten Tagesverkehrs um mindestens drei Klassen schlechter aus als die Rennautos. Sehr schade auch, daß die Schäden an den Wagen so unspektakulär wirken. Die Auflösung reicht von 320x200 bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten.



Midtown Madness im Wettbewerb

	Midtown Madness	Need For Speed 3	Carmageddon 2
Strecken:	32 (an einem Ort)	9	30 (an 10 Orten)
Wagen:	10	17	40
Originallizenzen:	Ja	Ja	Nein
Fahrphysik:	Mittel	Hoch	Hoch
Setups:	Nein	Ja	Nein
Wettereinflüsse:	Ja	Ja	Nein
Netzwerk:	8 Spieler	8 Spieler	6 Spieler
Force Feedback:	Ja	Ja	Ja
Wiederholungen:	Nein	Ja	Nein

Vergleich

Midtown Madness prescht mühelos bis in die obere Rennspielspitzenklasse vor. An Need For Speed 3 reicht es zwar aufgrund der spärlichen Szenarien und der schlechteren Optik nicht ganz heran, aber Carmageddon 2 und Test Drive 5 müssen sich grafisch und spielerisch geschlagen geben. Außerdem steuert sich Midtown Madness bedeutend spritziger.

Need For Speed 3	85%
Midtown Madness	84%
Carmageddon 2	78%
Test Drive 5	71%

vergnügens, das kaum Wünsche offen läßt. Platte Reifen und scharfe Kurven entgehen Ihnen so selbst bei geschlossenen Augen nicht.

Schnitzeljagd für Fortgeschrittene

Im Kernstück des Programms, dem Checkpunkt-Rennen, werden Ihnen lediglich einige Wegpunkte vorgegeben, die Sie passieren müssen. Kurs und Reihenfolge sind Ihnen dabei völlig freigestellt. Das ist angenehm und schwierig zugleich. Einerseits bleiben Sie von störenden Vorgaben verschont, andererseits will die ideale Route auch erst einmal



Leider verloren. Beachten Sie die unschönen Texturfehler an Ihrem geschrotteten Ford.



Busfahrer' zieh' die Jacke an: Öffentliche Verkehrsmittel sind immer noch die S ichersten.



Netzwerkspieler vergnügen sich bei Capture-the-Flag-Spielen auf vier Rädern. Hier hat gerade Herr Fränkel das Gold geklaut, doch gegen Herrn Hesse im Streifenwagen ist er chancenlos ;-).



In den Blitzrennen erwarten Sie schnelle Rundkurse. In den Blitzrennen erwarten Sie schnelle Rundkurse. In den Blitzrennen erwarten Sie schnelle Rundkurse.

entdeckt werden. Damit Sie sich nicht ganz und gar in den Straßen von Chicago verirren, gibt Ihnen Microsoft zwei Hilfen an die Hand: Die Stadtkarte, die jederzeit eingeblendet und vergrößert werden kann, und den „Cruise“-Modus, in dem Sie ohne Zeitdruck die City erkunden dürfen. Von dieser Möglichkeit sollten Sie auch ausgiebig Gebrauch machen, denn die späteren Rennen erfordern gute Ortskenntnisse. Wer hier durch Tunnel, Parks, Schaufenster oder gar Einkaufspassagen abkürzen kann, sammelt Pluspunkte. Bei der Suche nach dem schnellsten Weg kann es von unschätzbarem Vorteil sein, einfach andere Fahrer zu beobachten. Nicht selten kennt einer der Teilnehmer einen günstigeren Reiseweg. Es bewahrheitet sich einmal mehr die alte Binsenweisheit „Gut geklaut ist halb gewonnen“.

Jetzt geht’s rund!

Für Puristen warten außerdem zehn Rundkurse auf Wagemutige, die gegen sechs Rivalen um die Wette brausen. Die Straßen abseits der Pisten wurden hier für Sie abgesperrt, so daß Sie sich ganz wie in einem gewöhnlichen Rennspiel auf das enge Rund konzentrieren und Ihre Konkurrenz überholen können. Das Blitzrennen ist ein Kampf gegen die Uhr. Nur wenn Sie den nächsten Wegpunkt erreichen, bevor die Zeit abgelaufen ist, dürfen Sie weiterfahren. Im gelungenen Mehrspielermodus können Sie alle vier Einzelspielmodi oder ein zusätzliches Räuber-und-Gendarm-Spiel aktivieren. Hier heizen Sie mit bis zu sieben Komparsen durch Chicago, um einen Goldsack entweder zurück in die Bank oder in Ihren Verbrecherunterschlupf zu befördern. Erfreulicherweise genügt eine CD für den Netzwerkbetrieb.

Joachim Hesse

Kommentar — Harald Fränkel

Das weckt das Kind im Manne: Fußgänger erschrecken ist so erheiternd, wie in der verkehrsberuhigten Zone Tauben zu scheuchen. Dank der etwas sterilen, aber guten Grafik fühlt sich der Spieler tatsächlich wie im Land der Cheeseburger. Kurz: Witzig. Mit der Langzeitmotivation im Einzelspielermodus hatte ich Probleme. Schade, daß die Vielfalt auf der Strecke geblieben ist: 32 Kurse in nur einer Stadt? Wenn ich gehässig wäre, würde ich sagen, daß Midtown Madness der erste PC-Titel ist, bei dem die Mission-CD vor dem eigentlichen Spiel erscheint. Wie gesagt: WENN ich gehässig wäre... ;-)



Rennen, retten, flüchten: Sie verbreiten mit Leichtigkeit Angst und Schrecken. Rennen, retten, flüchten.

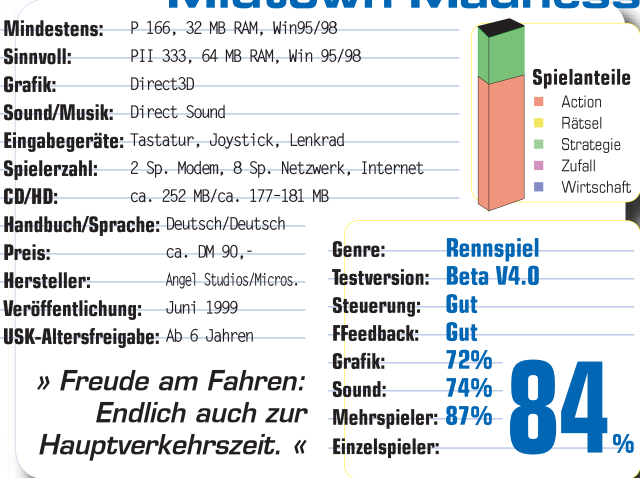


Suchen Sie den kürzesten Weg und setzen sich gegen die Konkurrenz durch. Suchen Sie den kürzesten Weg.

Kommentar — Joachim Hesse

Hervorzückend, was Microsoft hier aus dem Ärmel zaubert. Im Spieldesign steckt so viel Liebe zum Detail, daß mich auch gelbe Nummernschilder von Lkws, die mich auf der Autobahn schneiden, nicht gewundert hätten (schöne Grüße nach Holland). Das Scheppern eines Wagens zu hören, den Sie in ein Hindernis gedrängt haben, bereitet mehr Freude, als im Altersheim einen Feueralarm auszulösen. Trotzdem: Eine Prise mehr Rennmodi, gewürzt mit Missionen aus GTA und ein paar neckischen Extras aus Carmageddon 2, hätte der Rennspielsuppe das optimale Aroma verliehen. So bleibt langfristig nur ein guter Mehrspielermodus.

Midtown Madness



Sand im Getriebe

Im vergangenen Jahr noch bei Psygnosis, dieses Jahr bei Eidos: die offizielle und sehr kostspielige Formel-1-Lizenz der FIA. Echte Rennfahrer, echte Teams, echte Rennstrecken und echte F1-Boliden. Ein Fest für alle Freunde von Schumi und Co?


Nach diesem Crash muß unser Kontrahent zur Rechten auf der Felge weiterfahren.


Dank der gutmütigen Steuerung sieht diese Situation brenzliger aus, als sie ist.

Michael Schumacher gewinnt endlich wieder, sein Bruder Ralf macht außerhalb der Rennstrecke dank seiner „Boxenluder-Affäre" Schlagzeilen und die Ferraristi träumen bereits von Fahrer- und Konstrukteurs-Weltmeisterschaft. Kurzum, der ideale Zeitpunkt, um ein Rennspiel mit der offiziellen Formel-1-Lizenz zu veröffentlichen, dachte sich Eidos und sicherte sich die Rechte der 98er-Saison. Egal, Hauptsache, Schumi zur Weltmeisterschaft führen und den ollen Mika in Grund und Boden fahren.

Fakten

- 16 Kurse, 11 Teams, 22 Wagen und Fahrer
- Offizielle FIA-Lizenz mit den Daten der 98er Saison
- Wechselnde Wetterbedingungen
- Funkverkehr während des Rennens
- Zahlreiche Fahrzeugabstimmungen

Abgebockt

Aber was ist denn das? Die erste Vorfreude legt sich bereits beim Betrachten des zusammengeschusterten und umständlich zu bedienenden Menüsystems. Hat man sich dann doch zurechtgefunden, tauchen alle gängigen Spieloptionen konkurrierender Rennspiele auf. Vom Einzelrennen über den Trainingslauf bis hin zur kompletten Formel-1-Weltmeisterschaft darf natürlich nichts fehlen. Wer möchte, kann sich an den mäßigen Tuning-Optionen versuchen und sein Fahrzeug der jeweiligen Rennstrecke anpassen, was durchaus Sinn macht, da kleinste Veränderungen hier erstaunlicherweise bereits Wunder bewirken können. Obendrein haben Sie die Wahl zwischen dem Simulations- und Arcade-Modus, welche sich gewaltig unterscheiden. Wer vom Arcade- zum Simulations-Modus wechselt, wird zwar zunächst seine Schwierigkeiten haben, erfahrene F1-Spieler werden aber bereits nach der zweiten Kurve merken, daß das Ganze herzlich wenig mit dem realistischen Fahrverhalten eines echten F1-Boliden zu tun hat. Die Steuerung ist viel zu großzügig ausgelegt: Wo ich bei anderen F1-Simulationen im Kiesbett lande, mache ich bei OF1R nicht mal Bekanntschaft mit der Streckenbegrenzung.

Unrealistisches Streckendesign

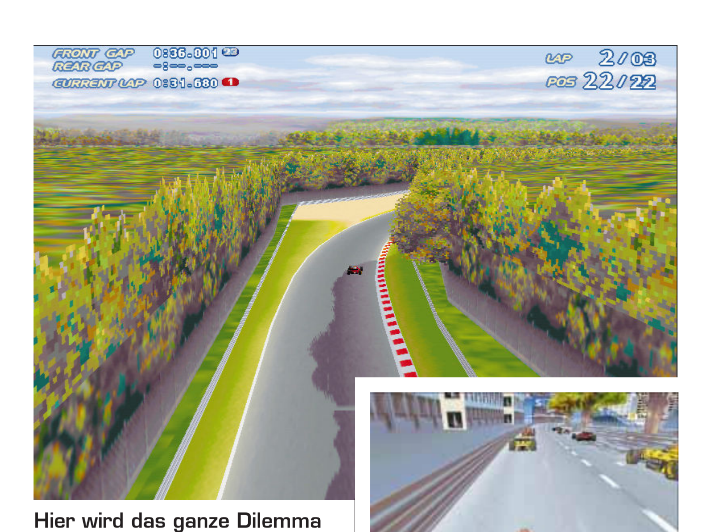
Alle Fahrer, alle Wagen, alle Teams und natürlich auch die originalen Strecken der 98er Saison werden geboten. Zumindest vom Namen her. Denn gerade beim Design und dem originalgetreuen Nachbilden der echten Rennpisten wurde ganz schön geschlampt. Gelingt es Experten bei F1RS2 von Ubi Soft bereits beim Betrachten der Boxengasse, die Rennstrecke zu identifizieren, ist man bei OF1R dankbar, vorher über den Namen der jeweiligen Strecke unterrichtet worden zu sein. Paradebeispiel ist hier Monaco, wo Ubi Softs Genre-Referenz vormacht, wie perfekt sich die Strecken nachbilden lassen. OF1R bietet nur die gängigsten Erkennungsmerkmale: Enge Gassen, viele Kurven, irgendwo ein Tunnel und am Streckenrand viel Wasser vom Yachthafen der Monegassen – nicht unbedingt ein Anblick, der einem die Kinnlade herunterklappen läßt. Aber auch bei anderen Strecken ist es kaum anders. In Österreich sehen die Berge wie aufgeklebt aus und vielerorts findet man Streckenobjekte, die irgendwie gar nicht so richtig in die Szenerie reinpassen. Sehr schwach!

Das Auge fährt mit

Auch wenn das Streckendesign keine neuen Maßstäbe setzen kann, die Grafik an sich ist ganz ordentlich, vorausgesetzt, Sie besitzen eine 3D-Beschleunigerkar-



So ein Ärger! Hier wird Schumi die schwarze Flagge gezeigt. In der nächsten Runde muß er in die Box fahren.



Hier wird das ganze Dilemma der Grafik sichtbar: Pixelige Bitmap-Bäume zieren die Strecke

Im Fürstentum Monaco sausen wir an scheinbar schwebenden Häusern vorbei.



Wenig spektakulär: die Cockpit-Perspektive.

te. Staub wirbelt auf, einfallendes Sonnenlicht blendet und das Wetter wechselt auch in schöner Regelmäßigkeit. Schaut zwar alles ganz nett aus, kommt aber nicht an die hohen Genre-Maßstäbe heran. Immerhin ist es den Programmierern gelungen, das Schadensmodell nach Kollisionen halbwegs realistisch zu simulieren. Verbeulte Vehikel mit herunterhängenden Spoilern und Weiterfahrten auf der Felge in die Box sind beinahe schon gang und gäbe – abhängig von den „Realismus-Einstellungen“ vor Rennbeginn. Hier können Sie zahlreiche Veränderungen vornehmen und das Spiel Ihren Bequemlichkeits-Bedürfnissen anpassen. Sehr witzig, aber ziemlich langweilig ist die Replay-Funktion: Stellen Sie sich vor, Sie fahren in der letzten Runde führend ins Hockenheimer Motodrom ein. Direkt hinter Ihnen der Zweitplazierte … es geht in die letzte Kurve und Sie verlieren die Kontrolle über Ihren Wagen, rutschen ins Kiesbett und werden nur Zweiter. Kein Problem mit zugeschalteter Replay-Hilfe, einfach das Rennen um fünf Sekunden zurückspulen, die Kurve richtig fahren und gewinnen.

Atmosphäre wie im Windkanal

Eines der Hauptprobleme von OF1R ist die fehlende Atmosphäre. Selbst die sporadischen Anweisungen der Boxencrew („knarrrrz…rausch…Du brauchst neue Reifen!….rausch…“) sind auf Dauer wenig abwechslungsreich und tragen auch nicht zu einem besseren Formel-1-Feeling bei, was eigentlich schade ist, denn Eidos’ F1-Simulation hat durchaus gute Ansätze zu bieten. So können Sie per Knopfdruck eine Art TV-Fenster öffnen, in dem parallel zum Rennen die Highlights gezeigt werden – eine gute Idee. Was die Anzahl der Kameraperspektiven angeht, besteht ebenfalls kein Grund zur Klage. Und auch das (Fahr-)Verhalten der Computergegner ist ganz passabel, diese bleiben nämlich nicht nur stur auf der Ideallinie, sondern wagen auch riskante Überholmanöver und versuchen nebenbei, sich gegenseitig ins Kiesbett zu drängeln. Trotzdem bleibt am Ende ein eher zwiespältiger Eindruck und wieder einmal die Erkenntnis, daß eine starke Lizenz allein noch lange kein gutes Spiel ausmacht.

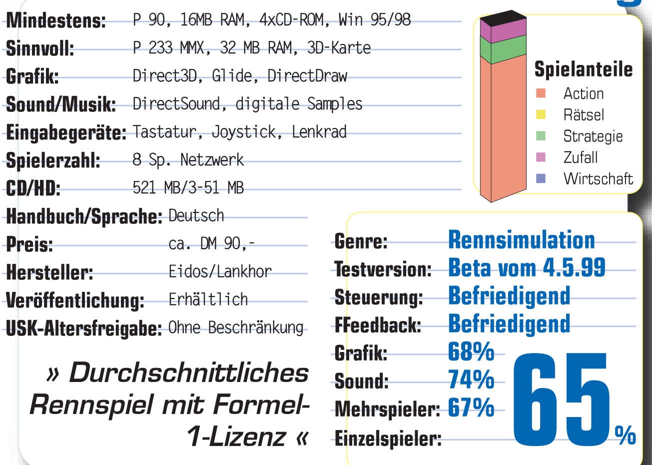
Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Was hätte man aus der kostspieligen FIA-Lizenz nicht alles machen können? Official Formula 1 Racing hat zwar gute Ansätze, wirkt im Ganzen aber ziemlich lieblos. Kein Wunder, daß während des Spiels nie das entsteht, was die Konkurrenzprodukte auszeichnet: richtiges Formel-1-Feeling. Der Simulationsmodus hat seinen Namen eigentlich nicht verdient: Sowohl Schwierigkeitsgrad als auch Fahrverhalten und Rennergebnisse haben mit der Realität wenig bis überhaupt nichts zu tun. Immerhin ist der Arcade-Modus ganz gut gelungen. Hartgesottenen Formel-1-Fans empfehle ich ihr Geld besser in Ubi Softs F1RS2 zu investieren.



Official Formula 1 Racing

Mindestens:	P 90, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide, DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, digitale Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk
CD/HD:	521 MB/3-51 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Eidos/Lankhor
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Genre:	Rennsimulation
Testversion:	Beta vom 4.5.99
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	68%
Sound:	74%
Mehrspieler:	67%
Einzelspieler:	65 %

» Durchschnittliches Rennspiel mit Formel-1-Lizenz «



Auf dem Planeten Tatooine, dem Schauplatz des Rennens im Film, geraten wir in Schwierigkeiten: Das linke Triebwerk brennt.



Alle 21 Podracer unterscheiden sich nicht nur rein äußerlich, auch das Fahrverhalten variiert von Gleiter zu Gleiter.

Fakten

- Offizielles Spiel zum neuesten Star-Wars-Film
- 25 Strecken auf acht Planeten
- 21 Podracer
- US-Sprecher von Anakin Skywalker

Temposünder?

Zu der gewaltigen Merchandising-Maschinerie rund um den neuen Star-Wars-Film gehören nicht nur Kaffeebecher, Plastikmodelle und Obi-Wan-Kenobi-Pappaufsteller, sondern auch zwei Computerspiele. Die futuristische 3D-Actionraserei Episode 1 Racer ist eines davon und soll Spielen wie Extreme G und dem leicht betagten POD von Ubi Soft Konkurrenz machen.

Als Vorlage hat sich Star Wars Episode 1 Racer eines der Highlights des neuesten Star-Wars-Streifens herausgesucht, den atemberaubend schnellen Podracer-Wettkampf auf Tatooine aus der Filmmitte, bei dem sich der neunjährige Anakin Skywalker mit anderen Piloten messen muß, um neben Preisgeld und Freiheit auch ein wichtiges Ersatzteil für den Jedi-Meister Qui-Gon Jinn zu gewinnen.

Und los geht's ...

Die vielzitierte Qual der Wahl dürften Sie als Solo-Spieler beim Anblick des Hauptmenüs nicht unbedingt haben. Neben dem Multiplayer-Modus stehen Ihnen lediglich zwei weitere Spielvarianten zur Verfügung, die sich obendrein nur minimal unterscheiden. Interessanteste Option dürfte hierbei der Meisterschafts-Modus sein, bei dem Sie um Siegprämien und Topplazierungen kämpfen und sich durch letztere neue Strecken freischalten dürfen – WipEout und Extreme G lassen grüßen! Mit dem gewonnen Geld können Sie Extras beim Händler Wato für Ihre Podracer kaufen, welche die Leistung Ihrer Gefährte nach oben schrauben. Wem Turbo-Boosts und Air-Brakes dort zu teuer sind, der darf sich auch auf dem Schrottplatz umsehen, wo sich so manches Schnäppchen finden läßt. Die zweite Spielvariante ist das freie Spiel, bei dem Sie anfangs gerade mal vier Trainingsgsrennen fahren dürfen und später, nach erfolgreicher Absolvierung des Meisterschafts-Modus, auch ein zweites Mal gegen bis zu zwölf Com-





Mit fast 1.000 Stundenkilometern heizen wir über die abwechslungsreichen Strecken des Star-Wars-Universums.

Vergleich

Epsidode 1 Racer ist zwar etwas besser als Extreme G 2 und Dethkarz, übernimmt aber das typische Problem aller arcadelastigen und futuristischen Geschwindigkeitsraser: Die Langzeitmotivation hält sich in Grenzen. Das ältere POD von Ubi Soft stellt immer noch eine ernstzunehmende Alternative dar - eigentlich ein Armutszeugnis für jedes brandaktuelle Spiel.

POD - Back to Hell (abgewertet)	74%
Star Wars Episode 1 Racer	73%
Extreme G 2	72%
Dethkarz	69%

putergegner über die bereits „erspielten“ Pisten heizen können. Naja!

Mächtiger Fuhrpark

Im Gegensatz zur Filmvorlage bietet Episode 1 Racer vier Podracer-Turniere mit insgesamt 25 Strecken, die sich auf acht verschiedenen Planeten befinden. Das Streckendesign ist sehr abwechslungsreich. Ob verschneite Pisten, zugefrorene Seen oder staubtrockene Streckenabschnitte wie in der Sahara – bei jedem Untergrund reagiert Ihr Podracer anders. Gerade deshalb ist es ratsam, des öfteren vor Rennbeginn das Fahrzeug zu wechseln. Zur Wahl stehen Ihnen 21 Vehikel, allesamt mit unterschiedlichen Eigenschaften ausgestattet. Skywalkers Gefährt beispielsweise ist ein klassischer Allrounder mit einem ordentlichen Beschleunigungsvermögen und einer akzeptablen Kurvenlage, lediglich die Höchstgeschwindigkeit ist wenig rekordverdächtig. Aber zum Glück gibt es ja die zahlreichen Tuning-Optionen, die, das nötige Preisgeld vorausgesetzt, auch aus dem lahmsten Gleiter das schnellste Gefährt des Star-Wars-Universums machen können.

Sind sie zu stark, bist Du zu schwach

Dies ist auch bitter notwendig. Glaubt man bei den ersten Rennen im wahrsten Sinne des Wortes, im falschen Film zu sein, da sich die Computergegner spielend leicht besiegen lassen, wird es selbst für erfahrene Podracer-Piloten spätestens im letzten Spieldrittel höllisch schwer. Wer da nicht auf die Tuning-Möglichkeiten zurückgreift, hat keine Chancen auf den Sieg. Auch sollten Sie es nicht versäumen, Reparaturaufträge an Ihre Wartungsroboter zu verteilen, denn Podracer sind keineswegs „unkaputtbar“. Kollisionen mit Konkurrenten, Asteroiden oder der Streckenbegrenzung beschädigen Ihre Triebwerke so lange, bis diese schließlich den Geist aufgeben und zerbersten. Zwar dürfen Sie dann von der gleichen Stelle aus mit einem neuen Racer weiterfliegen, verlieren aber wertvolle, meistens entscheidende Sekunden.

Wie auf der Konsole?

Richtig ist, daß Episode 1 Racer eine Konsolenumsetzung ist. Falsch ist, daß das Spiel genauso ausschaut. Denn abgesehen von den nahezu identischen Menüs hat die Grafik im Vergleich zum N64 einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht. Wer eine 3D-Grafikkarte besitzt, darf sich in einen farbenprächtigen Geschwindigkeitsrausch versetzen lassen, wie immer noch zusätzlich getragen durch akustisch perfekt intonierte Star-Wars-Beats.

May the ForceFeedback be with you

Steuerungstechnisch gibt's an dem unterhaltsamen Rennvergnügen im Star-Wars-Universum eigentlich gar nichts auszusetzen. Im Gegenteil: Jedes Fahrzeug lenkt sich ein wenig anders und auch der Unterschied bei den verschiedenen Streckenbedingungen ist enorm, so daß man den Programmierern diesbezüglich ein Kompliment machen muß. Angehende Podracer-Piloten dürfen sogar Ihren ForceFeedback-Joystick benutzen und sich gemäß den zwangsläufig nicht perfekten Streckenverhältnissen ordentlich durchrütteln lassen. Den einzigen Vorwurf, den sich die Programmierer gefallen lassen müssen, ist die Tatsache, daß sich der integrierte Multiplayermodus nur für Netzwerkpartien nutzen läßt – was wäre das für ein Spaß gewesen, sich via Internet mit Spielern aus der ganzen Welt zu messen? Schade eigentlich.

Christian Sauerteig

Kommentar — Christian Sauerteig

Auch wenn ich mich nicht zu den Hardcore-Star-Wars-Anhängern zählen kann (Schande über mich!), hat mich Episode 1: Racer in seinen Bann gezogen. Selten ist es einem Computerspiel gelungen, die wahnsinnige Geschwindigkeit von fast 1.000 Stundenkilometern so realistisch rüberzubringen. Die Soundkulisse mitsamt den auf die Strecken abgestimmten Tracks ist ebenfalls über jeden Zweifel erhaben. Leider, leider nur ist der ganze Spaß relativ schnell wieder vorbei. Zwar werden die Computergegner im letzten Spielabschnitt endlich zu ernsthaften Konkurrenten (die ersten Rennen lassen sich ohne Probleme gewinnen), doch trotzdem hatte ich das ganze Spiel an einem halben Tag durchgespielt und alle Strecken freigeschaltet. Das ist insgesamt zu wenig, LucasArts!

Star Wars Episode 1 Racer

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95/98, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, 3dfx
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio, digitale Samples
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk
CD/HD:	700/195 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Lucas Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Etwas zu kurz geratenes Vergnügen im Star-Wars-Universum «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	80%
Sound:	74%
Mehrspieler:	76%
Einzelspieler:	73%

Appetithappen auf Rädern

Haben Sie sich bei N.I.C.E. 2 auch über den Moderator geärgert, der Sie mit altklugen Sprüchen piesackt, während Sie sich durch das mehr als umfangreiche Menüsystem hangeln? Das gehört nun endlich der Vergangenheit an. Mit dem neuen Tune-Up starten Sie sofort durch.



Wenn deutsche Autobahnen doch nur mal wirklich so leer wären. Die Anzeige links unten zeigt den Zustand Ihres Wagens.


Aufholjagd mit dem VW Go ... äh ... Firewolf Turbo.


Neuer Wagen, neuer Kurs: der Tycoon Sportster in Italien.


Besonders am Start wird jeder Zentimeter hart umkämpft.

Bei N.I.C.E. 2 Tune-Up handelt es sich um ein fesches Add-On zu dem beliebten Rennspiel von Synetic. Völlig zu Recht heimste der umfangreiche Raser im November ’98 die PC-Action-Goldplakette ein. Jetzt haben sich die Entwickler einige Wünsche der Spieler zu Herzen genommen, das Spiel gründlich überarbeitet und mit einem Arcademodus versehen, der einen schnellen Einstieg ins Renngeschehen ermöglicht. Die Wagen lassen sich nun noch besser lenken und die ohnehin gute Grafik wurde noch einmal verfeinert. N.I.C.E. überträgt trotz vieler Streckendetails ein unglaublich hohes Geschwindigkeitsgefühl.

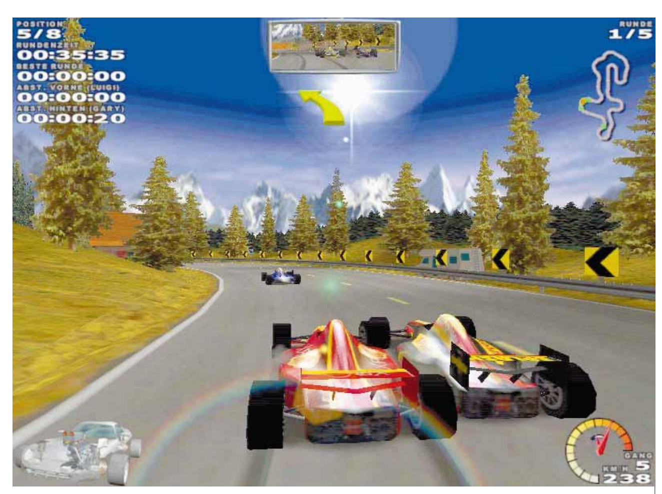
Neue Werte

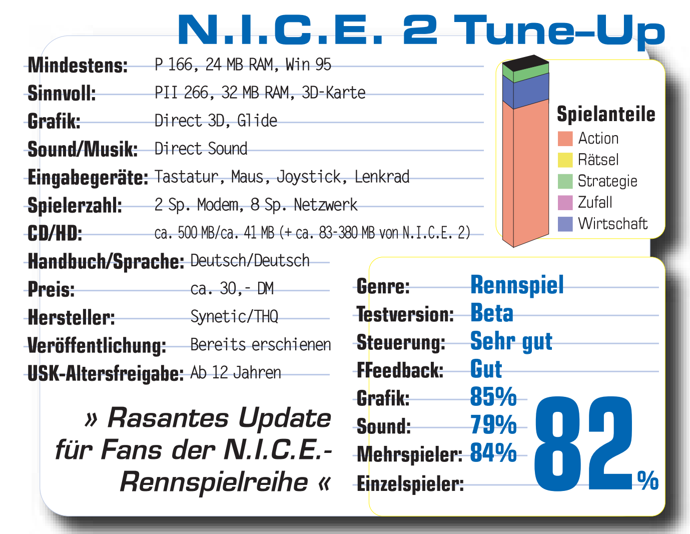
Käufer des Tune-Ups erhalten gleichzeitig den aktuellen Patch zur Vollversion. Hiermit wird das Programm um die Flitzer Lotus Superseven, Ferrari 250 GTO und den Mini Cooper erweitert. Aus rechtlichen Gründen heißen die Wagen natürlich anders und sehen den Originalen nur „entfernt“ ähnlich. Im Tune-Up selbst findet sich die neue Sportster-Wagenklasse mit vier Autos: Tycoon Sportster (Mercedes 230 SLK), Bavarian Roadster (BMW Z3), Omega ZR3 V6 (Alpha Romeo Coupé) und Firewolf Turbo (VW Golf 4). Mit den jeweils drei Pisten der neuen Szenarien Kanada und Italien erhöht sich die Gesamtzahl der Strecken auf stattliche 30. Erfreulich ist auch, daß der Netzwerkmodus mit bis zu acht Spielern nun reibungslos funktioniert. **Joachim Hesse**

Kommentar



Jetzt kann ich dank Arcademodus also auch mit N.I.C.E 2 in der Werbepause der Simpsons noch eine flotte Runde drehen. Vorbei die Zeiten, in denen eine komplette Folge Akte X allein für die Menüoptionen herhalten mußte. Auch die überarbeitete Steuerung und die frische Optik überzeugen. Hut ab! Alle weiteren Modifikationen verblassen daneben zu unwichtigen Anhängseln. Besonders das neue Kurs- und Streckenangebot kommt wie eine abgemagerte Straßenkatze daher. Einen wohlgenährten Haustiger hätte ich lieber in Augenschein genommen.


Kanada: Nicht nur Sonnenstrahlen sehen super aus, alle Lichteffekte können sich sehen lassen. Leider wurde die Intelligenz der zumeist im Pulk auftretenden Computergegner nicht gesteigert.



N.I.C.E. 2 Tune-Up

Mindestens:	P 166, 24 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII 266, 32 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D, Glide
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzwerk
CD/HD:	ca. 500 MB/ca. 41 MB (+ ca. 83-380 MB von N.I.C.E. 2)
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. 30,- DM
Hersteller:	Synetic/THQ
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	85%
Sound:	79%
Mehrspieler:	84%
Einzelspieler:	82%

» Rasantes Update für Fans der N.I.C.E.-Rennspielreihe «

Boss Rally



Im Dschungelparcours können Sie rechts über die Wiese abkürzen. Die Schäden an Ihrem Auto ändern nichts am Fahrverhalten.

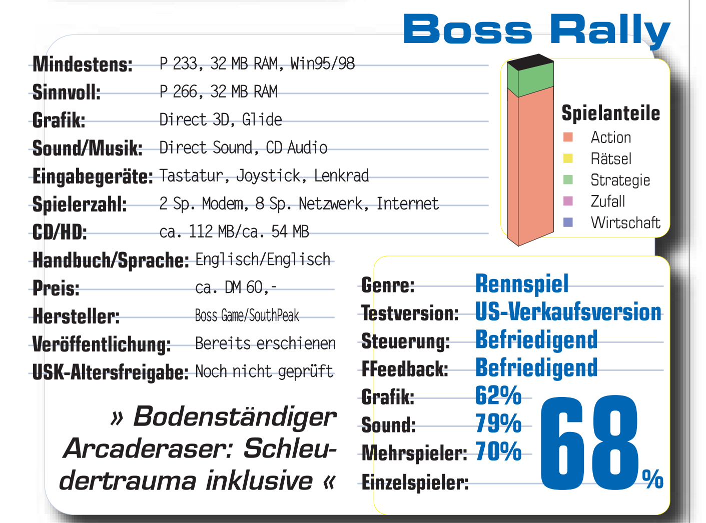
Boss Rally beglückt Sie mit vier Spielvarianten: Meisterschaft, Zeitfahren, Schnellrennen und den Mehrspielermodus. 16 Wagen und sechs Strecken gilt es freizufahren. Ihre Allradkutsche sollten Sie vor dem Start auch den Wetterbedingungen anpassen. Ob Sie jedoch mit den Setups der Reifen, Stoßdämpfer und der Lenkung das richtige Händchen hatten, merken Sie erst im Wettkampf. Ohne griffige Reifen verwandelt sich Ihr ansonsten gutmütig zu steuerndes Gefährt bei Schnee schnell in den sprichwörtlichen Esel auf dem Eis. In der Meisterschaft starten Sie in den Rennen auf dem letzten Platz und schieben sich an 19 Gegnern vorbei in die Punkteränge. Abkürzen ist zum Glück erlaubt. Die Spielmusik stammt von der Rockband Dragline. Leider halten nicht alle zwölf Stücke mit dem genialen Eröffnungstrack „Fear and Loathing" mit. Dafür dürfen Sie per F-Tasten Ihre Kontrahenten beschimpfen – sinnlos, aber lustig.

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

Wenn Sie nicht zuviel erwarten, kann Boss Rally für etwas Kurzweil sorgen. Der Kurvenstaub wirkt besser als jede Gleitcreme und Bonusautos wie der Milchwagen sorgen für Lacher. An Colin McRae reicht Boss Rally zwar bei weitem nicht heran, aber ein V-Rally verschwindet in der großen Staubwolke der Bedeutungslosigkeit. Amen!



Boss Rally

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 266, 32 MB RAM
Grafik:	Direct 3D, Glide
Sound/Musik:	Direct Sound, CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	ca. 112 MB/ca. 54 MB
Handbuch/Sprache:	Englisch/Englisch
Preis:	ca. DM 60,-
Hersteller:	Boss Game/SouthPeak
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Noch nicht geprüft

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	US-Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	62%
Sound:	79%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	68%

» Bodenständiger Arcaderaser: Schleudertrauma inklusive «

Sterntaler

Die Star-Wars-Saga sorgte schon immer für gute Umsätze, und die einschlägigen Merchandising-Produkte gehen trotz happiger Preise nach wie vor weg wie warme Semmeln. Da verwundert es kaum, daß LucasArts im Umfeld des Kinostarts von Star Wars Episode 1 auch mit den dazugehörigen Computerspielen auf den Markt drängt.

Star Wars Episode 1 Die dunkle Bedrohung versetzt Sie in eine Zeit weit vor der bislang bekannten Trilogie: Kein Luke Skywalker wird Ihre Wege kreuzen, statt dessen machen Sie nähere Bekanntschaft mit dem blutjungen Anakin Skywalker (dem späteren Darth Vader), mit dem zukünftigen Jedi Obi-Wan Kenobi und mit Obis weisem Jedi-Lehrmeister Qui-Gon Jinn. Ferner mit von der Partie sind die Königin Amidala, Herrscherin über den Planeten Naboo, und Captain Panaka, ein Günstling des Königshauses. Ausgangspunkt der Handlung ist ein politischer Konflikt: Eine Handelsföderation möchte ihre Vormachtstellung in den Sternensystemen mit aggressiven Mitteln weiter ausbauen und isoliert den Planeten Naboo wirtschaftlich völlig vom Rest der Galaxie. Damit steht die Aufgabe der Jedis auf Naboo fest: Es gilt, in elf Episoden an verschiedenen Schauplätzen den Heimatplaneten wieder aus dem Würgegriff der machtbesessenen Handelsföderation zu befreien. Ihre Mission, die Sie zunächst mit Obi-Wan Kenobi beginnen, führt Sie u. a. durch tückische Sumpflandschaften, prächtige Wüstenstädte, Unterwasserwelten und sogar nach Coruscant. Ihre Gegner sind größtenteils maschineller Natur: Am häufigsten stellen sich Ihnen wahre Horden von Kampfdroiden in den Weg, die jedoch mit geschickten

Fakten

- Action-Adventure zum gleichnamigen Kinofilm
- ca. 40 Stunden Spielzeit
- Flotte 3D-Engine
- 4 spielbare Charaktere
- 11 Levels
- Unbeeinflußbare Kameraperspektive
- 3rd-Person-Sicht



Schwüngen des Laserschwerts leicht zu besiegen sind. Härtere Brocken sind da schon eher die rollenden, äußerst wendigen Jagddroiden, die sich blitzartig hinter ihren kugelförmigen Schutzschilden verschanzen können. Sehr schnell können auch die mächtigen Kampfpanzer das Leben eines Jedi beenden, die über mehrere Laserkanonen und Energie-Granatenwerfer verfügen und selber gegen die meisten Ihrer Waffen so gut wie immun sind.

Laras Macht

In mehrfacher Hinsicht orientiert sich Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung an der Tomb-Raider-Serie. Das wird bereits an der Grafik-Engine deutlich, die das Geschehen in ganz ähnlicher Weise aus einer leicht erhöhten Verfolgerper-

So spielt sich Die dunkle Bedrohung


Bei der Flucht aus dem Transporter-Raumschiff der Handelsföderation gilt es, Dutzende von schießwütigen Kampfdroiden auszuschalten.


Die „dunkle Bedrohung“ des Spielspaßes: Lästige Hüpforgien mit enormem Frustfaktor werden dank der ungenauen Steuerung oftmals zur Geduldsprobe.


Von Zeit zu Zeit trifft man auf hilfreiche Gesellen, die einem auf seiner Mission zur Seite stehen. Dialoge laufen dabei stets im Multiple-Choice-Verfahren ab.


Nachdem man den lästigen Kampfdroiden erledigt hat, kann man mit einem gezielten Schuß den Hebel auf dem Podest umlegen und die Brücke ausfahren.


Neben dem gängigen Bewegungsrepertoire sind Ihre Helden auch in der Lage, sich an Seilen über Abgründe hinweg zu hangeln.


Gegnerische Salven lassen sich elegant mit dem Laserschwert abwehren und zum Widersacher zurückschleudern.




Zwei auf einen Streich: Mit dem Laserschwert verarbeitet Obi-Wan zwei Kampfdroiden gleichzeitig zu Kleinholz (rechts). Stimmungsvolle Grafikeffekte: in den Sümpfen schimmert sanft das Sonnenlicht durch die Blätter der Baumkronen (oben).

Die dunkle Bedrohung

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Mit der Mindestkonfiguration werden Sie an der Dunklen Bedrohung wenig Freude haben – flüssig spielt es sich erst ab einem P 200 mit 64 MB RAM und Voodoo1-Karte. Auf schnelleren Rechnern hingegen bleibt der Spielablauf auch dann weitgehend ruckelfrei, wenn sich gerade viel auf dem Bildschirm tut.



Fürs Feintuning sieht das Programm im Optionenmenü einen Schieberegler vor, mit dem man differenziert Grafikeffekte zu- und abschalten kann.

Bildauflösung 640 x 480

Legende: Kaum spielbar / Noch spielbar / Gut spielbar / Optimal spielbar / inkompatibel

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Matrox G200 8 MB – AGP	inkompatibel	inkompatibel	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP	inkompatibel	inkompatibel	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo2 12 MB – PCI	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar

Bildauflösung 800 x 600

Legende: Kaum spielbar / Noch spielbar / Gut spielbar / Optimal spielbar / inkompatibel

	P 200 MMX/32	K6-2 300/64	P II 300/64	P II 400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Kaum spielbar	inkompatibel	inkompatibel	inkompatibel
Riva 128 4 MB – PCI	inkompatibel	inkompatibel	inkompatibel	inkompatibel
Matrox G200 8 MB – AGP	inkompatibel	inkompatibel	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP	inkompatibel	inkompatibel	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	inkompatibel	inkompatibel	inkompatibel	inkompatibel
Voodoo2 12 MB – PCI	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar

Sound & Musik

Sowohl die Soundeffekte als auch die Musik tragen einen wesentlichen Teil dazu bei, aus Dunkle Bedrohung ein „typisches“ Star-Wars-Spiel zu machen. Die sporadische Sprachausgabe bei Unterhaltungen mit Nichtspieler-Charakteren hingegen bleibt relativ neutral und unpersönlich – trotz des Einsatzes der Original-Synchronstimmen aus dem Film.

Steuerung

Am einfachsten steuert sich die Dunkle Bedrohung allein mit der Tastatur – bei allen anderen Eingabegeräten gibt es zuweilen Probleme: Die Maussteuerung erweist sich als reichlich schwammig und gerade in den häufigen Kampfsequenzen als absolut ungeeignet. Etwas besser geht es mit dem Gamepad, auch wenn hier die Standard-Tastenbelegung (z. B. bei Sprüngen aus dem Laufen) etwas unglücklich gewählt ist und deshalb angepaßt werden muß.

Installation

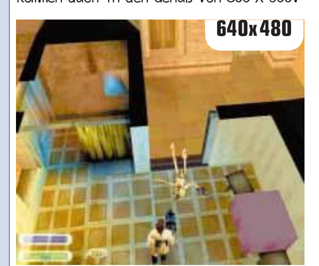
Die Installation der Dunklen Bedrohung gestaltet sich über ein spezielles Interface sehr komfortabel. Zunächst checkt das Programm, ob Ihre Hardware die erforderlichen Mindestvoraussetzungen erfüllt, und gibt detailliert Auskunft, wo eventuell der „Schuh drückt“ und Hardware-Aufrüstbedarf besteht. In der Minimalinstallation belegt die Dunkle Bedrohung ca. 120 MB auf Ihrer Festplatte, wir empfehlen jedoch aus Performance-Gründen die Variante mit ca. 335 MB.

Pro & contra

- ⊕ Typische Star Wars-Atmosphäre
- ⊕ Klar strukturierte Levels
- ⊕ 'Abwechslungsreiche Handlung/Schauplätze
- ⊕ Leistungsstarke 3D-Engine
- ⊕ Star-Wars-Soundtrack
- ⊖ Ungenaue Steuerung
- ⊖ Mangelhafte Übersicht durch starre Kameraperspektive
- ⊖ Nur ungenaues Zielen möglich (kein Fadenkreuz)
- ⊖ Spielfigur bleibt oft in Engpässen hängen
- ⊖ Kein Mehrspielermodus

Grafik

Einer der größten Schwachpunkte der Dunklen Bedrohung ist die unflexible Kameraführung: Sie betrachten das Geschehen auf dem Bildschirm stets schräg von oben aus der Verfolgerperspektive und haben keine Möglichkeit, sich durch einen Wechsel des Kamerawinkels einen besseren Überblick zu verschaffen – sehr ärgerlich! Trotzdem hat die Grafik-Engine auch ihre guten Seiten: auf einem halbwegs leistungsstarken Rechner gibt es so gut wie keine Aussetzer, und im Vergleich zu Tomb Raider 3 halten sich die Clipping-Fehler sehr in Grenzen. Normalerweise werden Sie Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung wahrscheinlich in der Auflösung 640x480 spielen, Besitzer einer Voodoo2-, Riva-128- oder G200-Karte kommen auch in den Genuß von 800 x 600.







Filmreife, gerenderte Cutscenes, die mit der Spielengine realisiert wurden, erzählen die Geschichte zwischen den Levels weiter.



Selbst in der Hitze des Gefechtes findet Obi-Wan noch Zeit, einen kleinen Jungen zu retten und zu seiner Mutter zurückzubringen.


Dem Kampfpanzer sollte man sich vorsichtig von hinten nähern – nicht einmal mit Thermaldetonatoren kann man gegen ihn etwas ausrichten.


Routinearbeiten für den Action-Abenteurer: Auch in der Dunklen Bedrohung gilt es, Dutzende von Schaltern zu drücken.

spektive darstellt. Anders als in Tomb Raider bekommen Sie in der Dunklen Bedrohung jedoch keine Möglichkeit an die Hand, einmal mit Ihrem Helden innezuhalten und sich in aller Ruhe in der Gegend umzublicken. Die Kameraführung ist automatisch und sieht eine solche Option nicht vor. Dafür wurde an andere Details gedacht; anhand von Laserschwert-Kerben und rußgeschwärzten Schußlöchern können Sie beispielsweise sehen, wie Sie mit Ihren Waffen gewütet haben. Auch das Gameplay erinnert an Tomb Raider: Wie Lara verfügen Ihre (polygonbasierten) Spielfiguren über ein Repertoire an verschiedenen Bewegungsmustern – sie können laufen, rennen und sich an Seilen oder Lianen entlanghangeln. Selbstverständlich stehen auch nähere und weitere Sprünge auf dem Programm, die anscheinend unvermeidlichen Hüpfereien von Säule zu Säule bleiben einem auch als Jedi nicht erspart. Beim Durchstreifen der Levels stoßen Sie wie gewohnt auf neue Waffen, Munition und Medipacks, drücken oft die obligaten Schalter und legen mit Hilfe der Macht oder eines gezielten Schusses Schalter um. Fazit: Spielerisch dringt Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung kaum in neue Regionen vor. Die meisten Elemente sind bereits hinrei-

Vergleich

Unter den vergleichbaren Star-Wars-Spielen hat Jedi Knight immer noch die Nase vorn: Komplexere Puzzles, anspruchsvolleres Gameplay, eine flexiblere Engine und eine weitaus höhere Spieldauer sprechen für dieses Programm. Die dunkle Bedrohung kann zwar ebenfalls mit dem Star Wars-Flair aufwarten, erreicht aber nicht die Spieltiefe von Jedi Knight und läßt außerdem schmerzlich den Mehrspielermodus vermissen. Tomb Raider 3 präsentiert das Geschehen aus einer ähnlichen Perspektive wie Die dunkle Bedrohung, arbeitet aber mit einer unterlegenen Grafikengine – allenfalls der „Lara-Bonus" mag manche Spieler dazu veranlassen, dieses Spiel der Dunklen Bedrohung vorzuziehen.

Jedi Knight	85%
Tomb Raider 3	82%
Die dunkle Bedrohung	75%



Gegen die schutzschildbewehrten, kampfstarken Jagddroiden ist auch das Laserschwert eines Jedi machtlos. Man muß sie „scheibchenweise" erledigen, wenn sie jeweils für kurze Zeit ihren Schild deaktiviert haben.



Bekannte Kost: Kisten schieben und Schalter drücken.



Mit der Macht setzen Sie Gegner kurzfristig außer Gefecht.

chend bekannt, Überraschungen bleiben aus.

Der Star-Wars-Bonus

Auch wenn man einmal vom konventionell ausgefallenen Leveldesign und von der teilweise mißglückten Steuerung absieht, ist die Dunkle Bedrohung ein Spiel mit Qualitäten. Überzeugen kann es in erster Linie durch das Star-Wars-typische Flair. Die fantastischen Locations, die Charaktere, die Waffen und Gegner – alles atmet durch und durch Star-Wars-Atmosphäre. Die an den Kinofilm angelehnte Hintergrundgeschichte entwickelt sich zügig und spannend, größere „Durchhänger" brauchen Sie kaum zu befürchten. Dabei fällt auch positiv ins Gewicht, daß Sie immer wieder auf NPCs treffen, die Ihnen entweder Tips geben oder gelegentlich selbst Ihre Hilfe beanspruchen. Die Umsetzung dieser Interaktionen samt Sprachausgabe ist gut geglückt und verleiht dem Spiel manchmal wirklich so etwas wie Kino-Feeling – immerhin konnte das Softgold-Lokalisierungsteam auf die Original-Synchronstimmen des Films zurückgreifen. Daß das Programm darüber hinaus auch noch mit dem genialen Orchester-Soundtrack aufwartet, versteht sich schon fast von selbst.

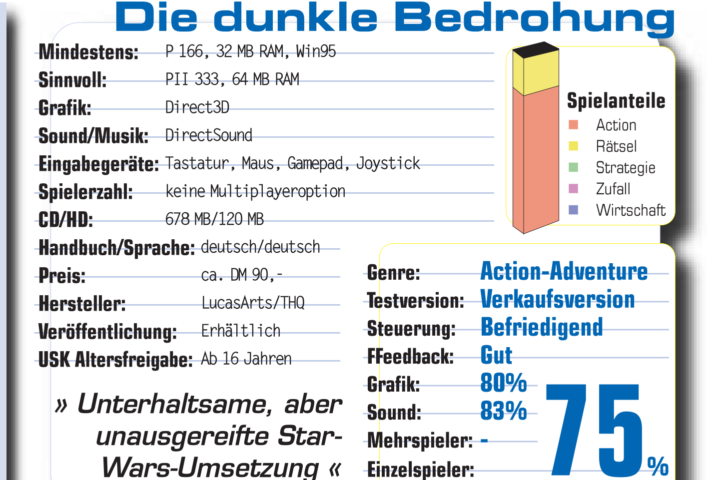
Herbert Aichinger

Kommentar — Christian Müller

Surrr! Surrr! Surrr! Ups, das ist ja schon mein Kommentar. Entschuldigen Sie bitte. Mal ehrlich, der Klang des Laserschwertes läßt doch jedem echten Star-Wars-Fan die Macht in den Adern gefrieren. In den ersten Minuten des Episode-One-Adventures war ich allerdings doch etwas enttäuscht. LucasArts hat es nicht geschafft, in Sachen Gameplay und Technik wirklich innovativ zu sein. Im Gegenteil, die Steuerung ist wahrlich keine Meisterleistung und für den Erfinder der starren Verfolgerkamera ist Übersicht wohl ein totales Fremdwort. Hier hinkt das Spiel dem High-End-Kinofilm weit hinterher. Dafür haben in meinen Augen die Spiel-Designer beim Thema Atmosphäre und Star-Wars-Feeling gegenüber George Lucas deutlich die Nase vorne. Und deswegen hat mir „Die dunkle Bedrohung" trotz aller Mängel viel Spaß gemacht. Surrr! Surrr ...

Kommentar — Herbert Aichinger

Ja, es hat eine ganze Weile gedauert, bis ich mich mit Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung richtig anfreunden konnte. Schuld daran sind einige Design-Schwächen, wie man sie eigentlich von LucasArts nicht gewohnt ist. Da wäre zum einen die schlampig programmierte Steuerung, bei der man allein auf der Tastatur das Gefühl hat, alle Aktionen seines digitalen Helden 100% im Griff zu haben. Hinzu kommen Design-Fehler wie die in dieser Art von Programmen anscheinend obligaten frustrierenden Sprungsequenzen und die starre Kameraperspektive, die einen oft genug am Blick auf das Wesentliche hindert. Versöhnlich stimmen hingegen die abwechslungsreich strukturierten Levels und der Star-Wars-typische Soundtrack, der genau wie die gelungenen Zwischensequenzen erst so etwas wie Kino-Atmosphäre beim Spielen heraufbeschwört.



Die dunkle Bedrohung

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	keine Multiplayeroption
CD/HD:	678 MB/120 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Gut
Grafik:	80%
Sound:	83%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	75%

» Unterhaltsame, aber unausgereifte Star-Wars-Umsetzung «

Schattenspiele

Unter Fantasy-Freunden genießt Terry Pratchett, der Schöpfer der Scheibenwelt-Romane, mittlerweile Kultstatus. Bereits zwei Computerspiele nahmen sich bislang des Discworld-Stoffs an, beide Male eher von der humorvollen Seite. Discworld Noir, das dritte Scheibenwelt-Spiel, schlägt nun ganz neue Töne an.



Fakten

- Basiert auf der Discworld-Romanserie von Terry Pratchett
- „Klassisches" Adventure
- Gemalte, statische 2D-Hintergründe
- Enorme Spieltiefe
- Ausgefeilte Dialoge
- Sprachausgabe mit Synchronstimmen von Pamela Anderson und Tom Cruise
- Grafikauflösung 640x480
- Lange Ladezeiten bei Szenenwechsel

Privatdetektiv Luton wird nicht gerade vom Glück verfolgt: Im Lauf seiner Karriere konnte er gerade mal einen Auftrag erfolgreich zu Ende bringen, entsprechend kärglich ist es um seine Finanzen bestellt. Doch plötzlich platzt eine vollbusige Schönheit namens Carlotta von Überwald in sein Büro und bittet ihn, ihren verschollenen angeblichen Liebhaber Mundy aufzuspüren. Dieser soll mit einem Schiff in Ankh Morpork angekommen sein, hat jedoch seit drei Tagen kein Lebenszeichen mehr von sich gegeben. Luton nimmt den Auftrag an und stellt bald fest, daß eine ganze Reihe von Leuten in der Stadt auf recht mysteriöse Weise umgekommen sind. Fragen über Fragen drängen sich auf: Welche Rolle spielt diese eigenartige Sekte, die plötzlich in Ankh Morpork ihr Unwesen treibt, welches Schicksal hat den Fahrer des Grafen von Überwald ereilt und wer ist der Zwerg, der sich eines Tages in Lutons Büro zu schaffen macht?

Vergleich

Discworld Noir läßt sich an wie eine traditionelle Detektivgeschichte, erweist sich dann jedoch als weitaus komplexer. Die dichte Atmosphäre hat das Programm mit dem interaktiven Detektivfilm Tex Murphy: Overseer gemeinsam, während TopWares Jack Orlando sowohl in dieser Hinsicht als auch in Sachen Technik hinter den beiden Konkurrenten zurückbleibt.

Discworld Noir	79%
Tex Murphy: Overseer	70%
Jack Orlando (abgewertet)	68%

Schwarzmalerei

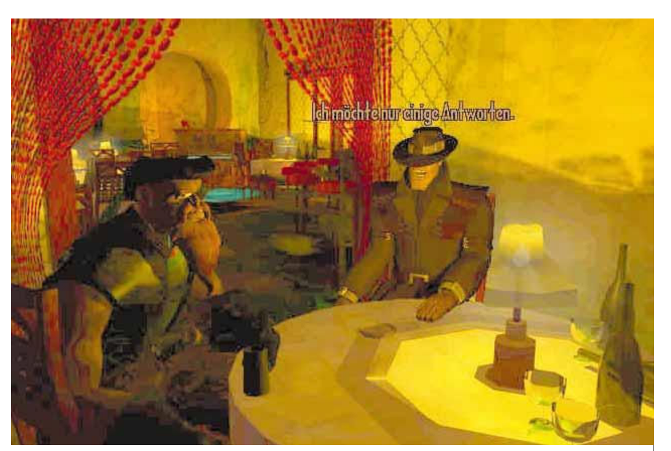
Wer erwartet, in Discworld Noir wieder auf den pfiffigen Rincewind zu treffen, der wird enttäuscht sein. Wie man dem Titel des dritten Scheibenwelt-Spiels ja schon entnehmen kann, orientierten sich die Designer diesmal am Film Noir und verpackten ihr Werk als klassische, mit Fantasy-Elementen angereicherte Detektivgeschichte. Humphrey-Bogart-Klassiker wie Casablanca oder Der Malteser Falke lassen grüßen – natürlich kommt auch der Anti-Held Luton mit Trenchcoat und breitkrempigem Hut daher. Dem ganzen Spiel liegt eine eher düstere, morbide Stimmung zugrunde, vorherrschend sind dunkle, erdige Farben, und Dauerregen unterstreicht die Trostlosigkeit



An der Sentimentalen Brücke findet Luton geheimnisvolle Bremsspuren und einen Stofffetzen – sollte von Überwalds Fahrer mitsamt seinem Gefährt in den Ankh gestürzt sein?



Privatdetektiv Luton im Gespräch mit seiner Auftraggeberin, der schönen Carlotta von Überwald: Er erfährt Unglaubliches über den gewaltsamen Tod ihres Gatten Ulrich von Überwald.



Kleine Ungereimtheit im Spielverlauf: Auch nachdem sein Schiff Milky den Hafen von Ankh Morpork verlassen hat, sitzt der schweigsame Kapitän noch seelenruhig in der Kneipe herum.

der ganzen Situation. Gespielt wird in einer Art Pseudo-3D-Ansicht, in der die Charaktere auf Mausklick vor zweidimensionalen Hintergründen agieren – die Illusion der räumlichen Tiefe erzielen die Grafiker, indem sie die Größe der Spielfiguren ständig proportional zur Entfernung anpassen.

Keine Experimente

Discworld Noir wurde als sehr traditionelles Adventure ohne spektakuläre Innovationen konzipiert. Ein einfaches Point-&-Click-Interface zum Betrachten und Manipulieren von Gegenständen sowie zum Interagieren mit anderen Charakteren macht es möglich, praktisch ohne Lernphase ins Spiel einzusteigen. Auch das genretypische Inventar darf in Discworld Noir nicht fehlen – wichtige Ereignisse werden darüber hinaus in einem Notizbuch mitprotokolliert, das Luton zugleich als Fragenkatalog bei seinen Recherchen dient. Die Puzzles in Discworld Noir fordern in erster Linie den gesunden Menschenverstand des Spielers und bleiben zu jeder Zeit logisch nachvollziehbar – viele Probleme lösen sich jedoch einfach durch gewissenhaftes Befragen aller Charaktere. Auch in technischer Hinsicht bewegt sich Discworld Noir weitgehend im Rahmen des Üblichen: So ist die Grafik im allgemeinen zwar sehr stimmungsvoll, aber hakelige Animationen schmälern manchmal den positiven Gesamteindruck. Hervorragend gelungen ist hingegen der unkonventionelle Soundtrack, dessen Bandbreite vom Blues bis hin zu schrägen Avantgarde-Klängen reicht – bei der Sprachausgabe kommen durchweg Profis zum Zuge, allen voran die Synchronstimmen von Pamela Anderson und Tom Cruise.

Herbert Aichinger



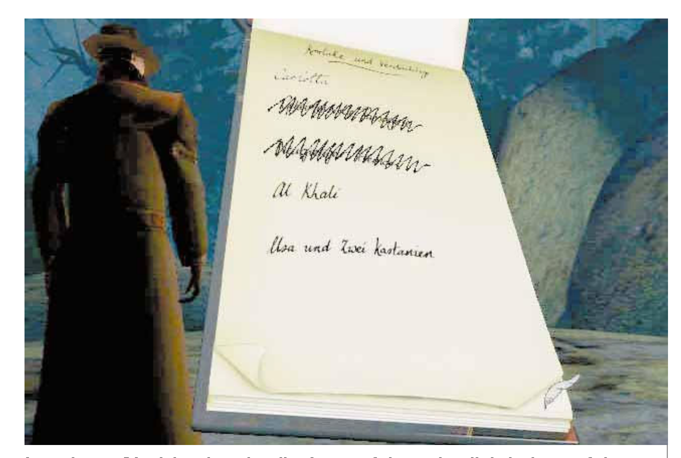
Was hat der zwielichtige Zwerg in Lutons Büro zu suchen? Warum warnt er den Detektiv?

Kommentar



Herbert Aichinger

Wer die ersten beiden Discworld-Abenteuer gespielt hat, wird sich bei Discworld Noir völlig umgewöhnen müssen – der Stil dieses Spiels ist ein völlig anderer. Während ich zunächst von der düster-drückenden Atmosphäre von Discworld Noir begeistert war, störten mich bald die zwar witzigen, aber doch zu sehr ausufernden Dialoge und die überlangen Ladezeiten zwischen den einzelnen Szenen. Wenn man einmal von dem typischen Pratchett-Touch absieht, hat Discworld Noir wenig zu bieten, was nicht in der einen oder anderen Weise schon mal in ähnlicher Qualität da war. Spieldesign, Grafik, Sound und Interface orientieren sich an klassischen Vorbildern und geben dem Genre keine neuen Impulse. Gelegentlich sorgen zudem kleinere Bugs für Verwirrung. Pratchett-Fans und Freunde klassischer Adventures kommen bei Discworld Noir auf ihre Kosten – alle anderen sollten erst einmal probespielen.



In seinem Notizbuch schreibt Luton feinsäuberlich jeden erfolgversprechenden Hinweis auf. Leider gestaltet sich die Handhabung dieser Gedächtnisstütze für den Spieler etwas umständlich.

Discworld Noir

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
CD/HD:	1.800 MB/395 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Perfect Ent./GT Int.
Veröffentlichung:	Juni 1999
USK Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Adventure
Testversion:	Beta 10. Mai 1999
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	75%
Sound:	79%
Mehrspieler:	-%
Einzelspieler:	79%

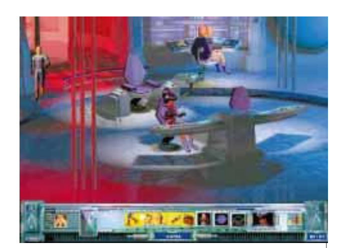
» Düstere und beredte Pratchett-Adaption mit viel Flair «

Stellungswechsel

Daß Sex-Spiele weit mehr sein können als ein schales CD-rein-und-raus, will CDV mit Wet-Attack beweisen. Action-Elemente à la Wing Commander, Weltraumhandel und Adventure-Puzzles vereinigen sich hier mit einem Schuß prickelnder Erotik zu einem befriedigenden Spielerlebnis.



Auf jedem Planeten gibt es ein Handelszentrum, an dem Sie pikante Artikel einkaufen oder losschlagen können.



Bug beschäftigt auf seinem Schiff fast nur Frauen.



In den Bars rekrutieren Sie u. a. Ihr Liebespersonal.



Kümmern Sie sich um das Wohlbefinden Ihrer Crew!

Lula, feuchter Traum der schlaflosen Nächte vieler PC-Besitzer, ist in Nöten. Ihr Planet Pleasure 6, das Reich der Sinne und der Wollust, wird vom Anti-Laster-Strahl des machtgierigen, schmerbäuchigen Pimperators bedroht. Nach und nach will dieser Fiesling die Macht über das gesamte Universum an sich reißen, und so macht sich Lula auf in andere Galaxien, um mit Verbündeten den Widerstand zu organisieren. Auch Bug, einen ahnungslosen Taxifahrer in Mega-City, erreicht ein Hilferuf Lulas in Form einer kurvenreichen Androidin. Auf das Versprechen ungeahnter sinnlicher Genüsse hin entschließt sich Bug, Lula und den Planeten Pleasure 6 vor dem Zugriff des Pimperators zu retten ...

Genre-Swinging

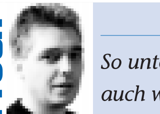
Wet-Attack läßt sich keinem Genre eindeutig zuordnen, die Mischung aus Weltraum-Action, Handelssimulation, Puzzles und Erotik ist gegenwärtig einzigartig. Nachdem sich Bug in bester Adventure-Manier ein Raumschiff besorgt hat, macht er sich auf in fremde Galaxien, rekrutiert seine Crew, richtet sein Lustdeck zwecks Geldbeschaffung mit willigen Mädchen und ansprechendem Mobiliar ein und treibt interplanetarischen Handel mit Pornoheften oder Dildos. Unterwegs gilt es des öfteren, im 3D-Modus feindliche Raumschiffe abzuwehren – wer diesem „Spar-Wing-Commander" nichts abgewinnen kann, der darf die Aufgabe auch ganz seiner Kanonierin übertragen.

Herbert Aichinger



Je mehr Besucher Sie auf dem Lustdeck Ihres Raumschiffes anlocken können, desto besser ist es um Ihre Finanzen bestellt. Bemühen Sie sich deshalb um eine ansprechende Ausstattung!

Kommentar



Herbert Aichinger

So unterschiedlich die Einzelteile auf den ersten Blick auch wirken mögen, sie gehen in Wet-Attack eine weitgehend stimmige Symbiose ein, und der Humor kommt ebenfalls nicht zu kurz. Leider hinken Gameplay und technische Umsetzung etwas hinter der witzigen Grundidee her – trotz der Vielfalt der Spielelemente wiederholen sich viele Vorgänge so oft, daß mit der Zeit etwas Langeweile aufkommt. Die Grafik der Zwischensequenzen ist zu pixelig, während es im Spiel selbst oft reichlich ruckelig zugeht. Wenn Sie wirklich Spaß mit Lula haben wollen, sollten Sie über einen „dicken" Rechner verfügen.



Wet-Attack

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII 400, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	Keine Multiplayeroption
CD/HD:	3.600 MB/510-950 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	CDV
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

» Kurioser Mix aus Sex, Action, WiSim und Adventure «

Genre:	Genremix
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	gut
Grafik:	57%
Sound:	65%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	72%

Die Zauber Rußlands

Im vergangenen Herbst erzielte das russische Entwicklerteam Nival Entertainment mit Rage of Mages hierzulande einen Überraschungserfolg. Die Mischung aus „WarCraft"-Strategie und rollenspielähnlichem Charakter-Management hat anscheinend den richtigen Nerv getroffen ...

Untote bedrohen das Königreich, die Gilde der Necromancer ist auf dem Vormarsch! Als Kämpfer oder Magier versuchen Sie, dem Treiben Einhalt zu gebieten, indem Sie sich mit anderen Abenteurern zusammentun und Bündnisse mit Orks, Trollen und Menschen schließen. Sie durchqueren Wälder und Wüstengegenden, nutzen den Wechsel zwischen Tag und Nacht zu Ihrem strategischen Vorteil und kämpfen gegen altbekannte und neue Gegner – auch Zombies, Skelette und Druiden säumen nun Ihren Weg. Zwischen den einzelnen Quests machen Sie in Städten Station, heuern in den örtlichen Kneipen neue Mitstreiter an oder trainieren gegen einen Obolus Ihre Waffen- bzw. Zauberfertigkeiten. Ein Laden hält Waffen, Rüstungen, Tränke und Schriftrollen aller Preisklassen für Sie bereit.

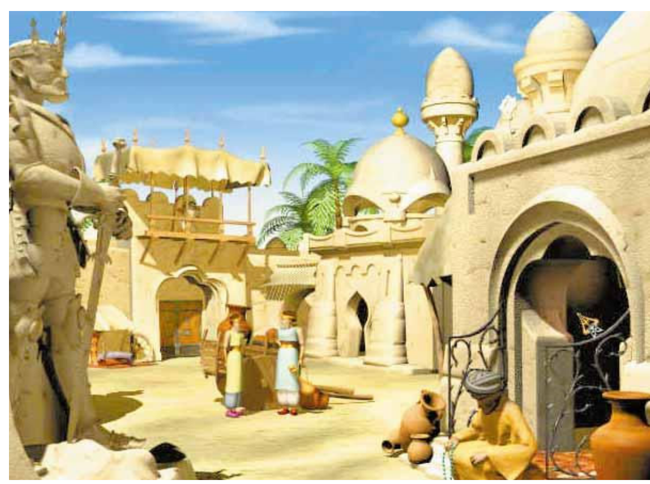
Gewohnte Kost

Im Grunde hat sich am bewährten Gameplay von Rage of Mages auch im zweiten Teil nicht viel geändert: Das praktische Point&Click-Interface mit dem übersichtlichen, WarCraft-ähnlichen Menü am rechten Bildschirmrand blieb erhalten, ebenso die nonlineare Struktur des Spiels, die einem oftmals die Wahl zwischen mehreren Aufträgen läßt. Neue Perspektiven eröffnet zum einen die Möglichkeit, nun mit anderen Gruppierungen Bündnisse einzugehen, und zum anderen der Editor, mit dem sich mühelos eigene Mehrspieler-Karten kreieren lassen. Viel mehr Neues suchen Sie indes vergeblich.

Herbert Aichinger



Die furchteinflößenden Skelettkrieger treten gerne in Horden auf.



In der Stadt heuern Sie Mitstreiter für Ihre Abenteuer an.



Die Dialoge laufen in englischsprachigen Textfenstern ab.

Rage of Mages 2

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200 MMX, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	16 Spieler Netzwerk, Internet
CD/HD:	563 MB/139-360 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Nival/CDV
Veröffentlichung:	15. Juni 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren (beantragt)

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rollenspiel/Strategie
Testversion:	Beta 29. April 1999
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	83%
Sound:	70%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	80%

» Neuauflage des ersten Teils mit kleinen Verbesserungen «

Kommentar

Herbert Aichinger

Zunächst hatte ich mir von Rage of Mages 2 etwas mehr erwartet, aber bald war ich auch von diesem Schnellschuß wieder ebenso gefesselt wie vom ersten Teil. Das rollenspieltypische Charaktersystem läßt einen richtig Anteil nehmen am Schicksal seiner Recken, und bei den überschaubaren Quests kommt keine Minute Langeweile auf. Rage of Mages 2 gehört wie sein Vorgänger zwar nicht zu den „großen", spektakulären Programmen, macht aber trotzdem jede Menge Spaß.

Actua Pool



Bei Actua Pool sind die Computergegner erstmals in einem Billardspiel komplett animiert zu sehen.

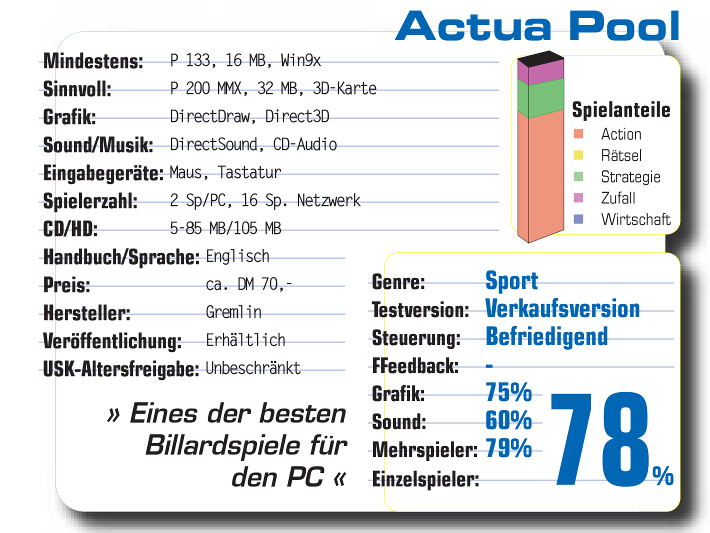
Konnte Data Beckers Power Pool im Vormonat bereits überzeugen, gelingt es Actua Pool, dessen Ergebnis noch einmal zu toppen. Ein großes Plus im Vergleich zu Power Pool ist das interaktive Tutorial, bei dem Sie nicht nur mit den grundlegenden Spielstößen und -zügen vertraut gemacht werden, sondern auch wirklich sehenswerte Trick-Shots vorgeführt bekommen, die Sie dann nachspielen dürfen. Ein Heidenspaß! Sahnestück der Billardsimulation sind jedoch die unzähligen Spielmodi. Von klassischen bis zu neuartigen Spielvarianten wird alles geboten. Auf die sehr guten Computergegner treffen Sie an verschiedenen Spielorten, von der Cyberspace-Bar bis hin zum typischen Spielcasino ist alles vertreten. Die Steuerung erfolgt über eine Menüleiste am unteren Bildschirmrand und ist wohl das einzige Manko. Da die Stärke des Stoßes per Maus festgelegt wird, bedarf es hier einiger Eingewöhnungszeit, um gegenüber den Computergegnern nicht ins Hintertreffen zu geraten.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Ein Fest für Queue-Könner. Wirklich schade, daß die Steuerung nicht hundertprozentig gelungen ist, denn ansonsten gibt es an Gremlins Actua Pool rein gar nichts auszusetzen. Sollten Sie sich auch nur halbwegs für Billardsimulationen interessieren, können Sie bedenkenlos zugreifen.



Actua Pool

Mindestens:	P 133, 16 MB, Win9x
Sinnvoll:	P 200 MMX, 32 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	2 Sp/PC, 16 Sp. Netzwerk
CD/HD:	5-85 MB/105 MB
Handbuch/Sprache:	Englisch
Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Gremlin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Unbeschränkt

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Sport
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	75%
Sound:	60%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	78%

» Eines der besten Billardspiele für den PC «

Savage Arena



Die Voodoo-Mannschaft liegt am Boden: Die Wiederholung zeigt noch einmal Ihren Führungstreffer aus verschiedenen Perspektiven.

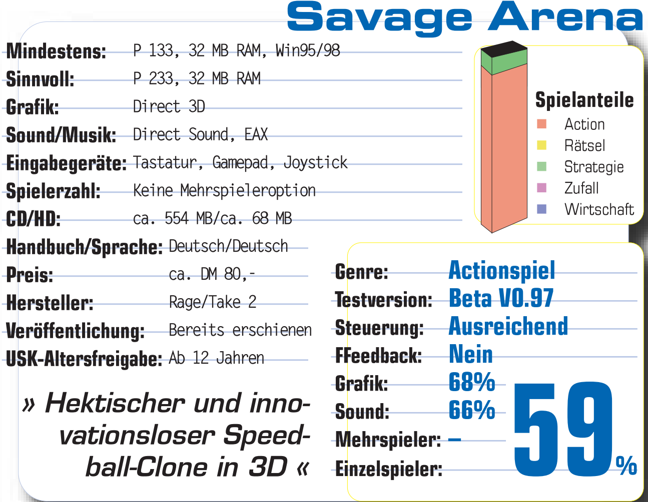
Das 21. Jahrhundert: In 16 Arenen streiten 30 Mannschaften um den Sieg. Gespielt wird nicht etwa Topfschlagen, sondern eine tödliche Mischung aus Rugby, Catchen und Bandenkrieg. Ihr Ziel ist es, den Ball an den acht gegnerischen Gladiatoren vorbei ins Tor zu befördern. Da die feindliche Mannschaft damit natürlich nicht einverstanden ist, dürfen Sie Ihr Vorhaben mit rabiateren Mittel wie Kettensäge, Bomben oder Pistolen unterstützen. Mit Kopfstößen, Genickdrehern, Clothes-Lines oder anderen Special-Moves mutieren Sie zum Mini-Hulk-Hogan der Zukunft. Ein Turniermodus sorgt für den nötigen Nervenkitzel. Zudem hat jeder Spieler eigene Attribute, die Sie aber getrost gleich wieder vergessen können, da in der Hektik des Gefechts Ihre „Sportler" sowieso nicht auseinander zu halten sind. So konzentrieren Sie sich auf den bunten Kreis, der Ihren aktiven Spieler markiert, und stolpern dem Ball hinterher.

Joachim Hesse

Kommentar

Joachim Hesse

Erinnern Sie sich an die Sportspielgurke Hyperblade oder den Bitmap-Brothers-Oldie Speedball? Rage hat hier konsequent abgekupfert. Grafik und Sound sind zwar okay, trösten aber nicht über die unglückliche Steuerung, den panischen Spielfluß und den fehlenden Mehrspielermodus hinweg. Ich warte freiwillig weiter auf Speedball 2100.



Savage Arena

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 233, 32 MB RAM
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
CD/HD:	ca. 554 MB/ca. 68 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Rage/Take 2
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

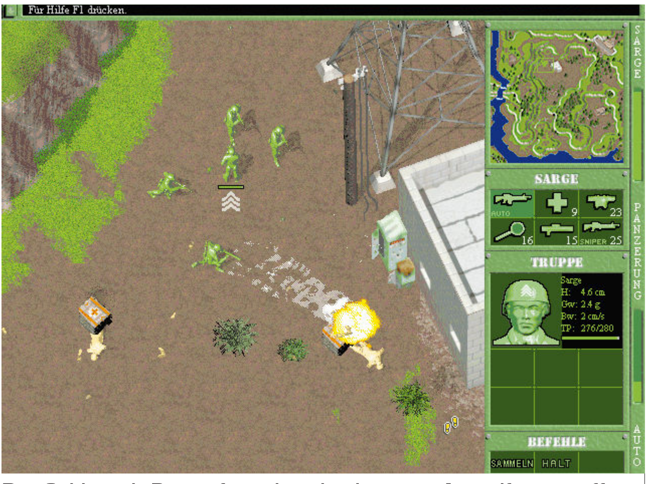
Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Actionspiel
Testversion:	Beta V0.97
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	Nein
Grafik:	68%
Sound:	66%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	59%

» Hektischer und innovationsloser Speedball-Clone in 3D «

Spielzeug aus Plastik

Die Grauen und Braunen greifen an! Mit Mörsern, Raketen, MGs, Panzern und Schnellbooten rücken sie näher. Soldaten schmelzen in der Hitze der Flammenwerfer oder werden von Minen in Stücke gesprengt. Martialisch? Eigentlich nicht, sind ja nur Plastiksoldaten.

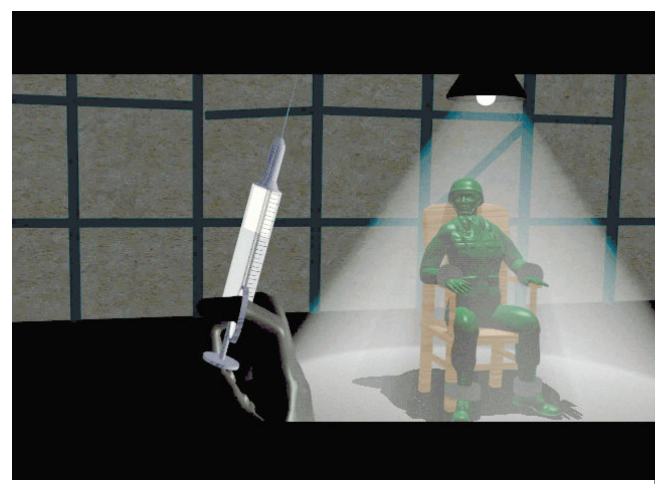


Der Soldat mit Panzerfaust hat den braunen Angreifer getroffen.

In Army Men 2 setzen sich die Grabenkämpfe der farbigen Plastiksoldaten fort. Der Spielinhalt ist nahezu gleich geblieben. Mit einer kleinen Truppe sollen Sie die Befehle des Generalstabs ausführen. Dazu gehört, daß Sie Gebiete erobern, Reparaturmaßnahmen ergreifen, Sabotageakte verhindern oder wichtige Einrichtungen des Gegners in die Luft jagen. Army Men 2 ist kein Echtzeitstrategiespiel. Es läßt sich immer nur ein Soldat steuern und nicht die ganze Truppe selektieren. Außerdem ist eine Steuerung mit der Maus kaum möglich, denn die KI der Wegfindung stößt schon bei ein bis zwei Hindernisse an ihre Grenzen. Ist die Zeit knapp, empfiehlt es sich, auf die präzisere Tastatur zurückgreifen. Egal ob Sie ein analoges oder digitales Eingabegerät verwenden, die Steuerung bleibt jedoch immer eine haarige Angelegenheit.

Nur billiges Plastik

Mit der Standard-Pseudo-3D-Grafik und abgehackten 2-Phasen-Animationen präsentiert sich die Optik als veraltet. 3DO hat noch nicht einmal die geringe Farbtiefe und Auflösung von nur 640x480 Pixeln voll ausgereizt. Die Sounds beschränken sich auf eintönige Sprachausgabe, Motorengeräusche, Explosionen, Knattern der MGs und klassische Hintergrundmusik, die nicht so recht zum Spiel passen will. Einziger Lichtblick ist der Mehrspielermodus, der sämtliche Spielarten, wie „Capture the Flag“ oder „King of the Hill“, neben dem normalen Deathmatch berücksichtigt. **Alexander Geltenpoth**


Die gelungenen Zwischensequenzen generieren Atmosphäre.



Der Mehrspielermodus lockt mit beachtlich vielen Optionen.



Army Men 2

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 166, 32 RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	660 MB/65-620 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	3DO/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

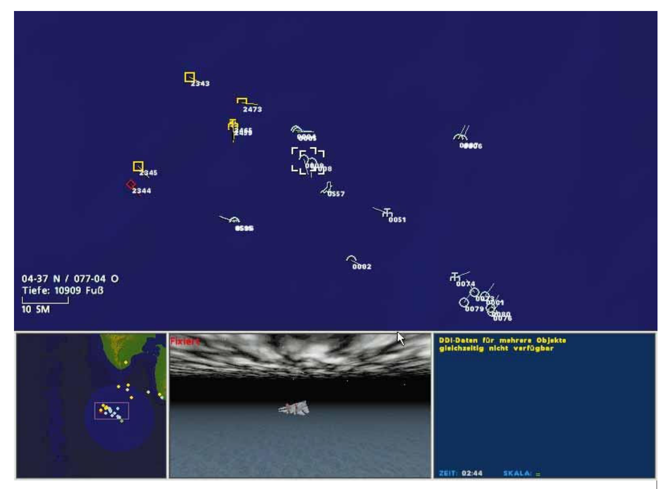
Genre:	Actionspiel
Testversion:	Testversion 1.0
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	35%
Sound:	55%
Mehrspieler:	50%
Einzelspieler:	50%

» Krieg mit Plastiksoldaten, schlecht in Szene gesetzt «

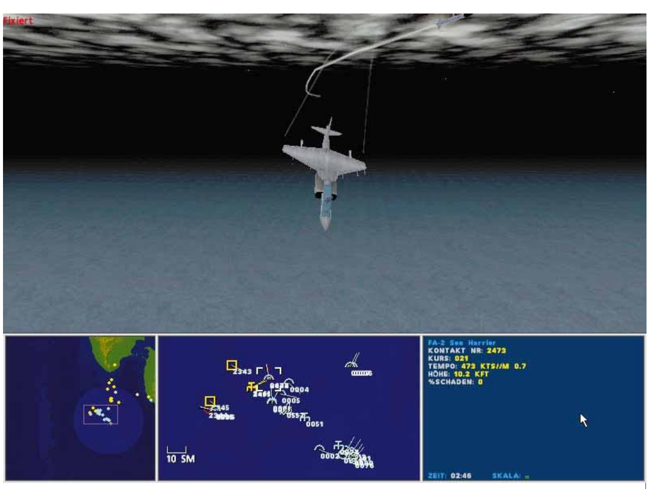
Kommentar

Alexander Geltenpoth

Obwohl die Grafik von Army Men 2 eine einzige Enttäuschung ist und die Steuerung selten gut funktioniert, wachsen einem die Plastiksoldaten ans Herz. Durch das abwechslungsreiche Missionsdesign und die Videosequenzen kommt ein bißchen Spielspaß auf. Viele Missionen lassen sich nur durch langwieriges Ausprobieren beenden. Innerhalb der Kampagne übernehmen Sie Ihre Einheiten mitsamt gesammelter Erfahrung ins nächste Szenario und retten so das Bißchen verbliebene Motivation.



Die nüchterne Standardansicht liefert durch kleine Symbole den Marineoffizieren sämtliche nötigen Informationen.



Einsätze werden rund um die Uhr, auch in der Nacht, geflogen. Die Rakete hat den Jet hier nur knapp verfehlt.

Planspiele auf hoher See

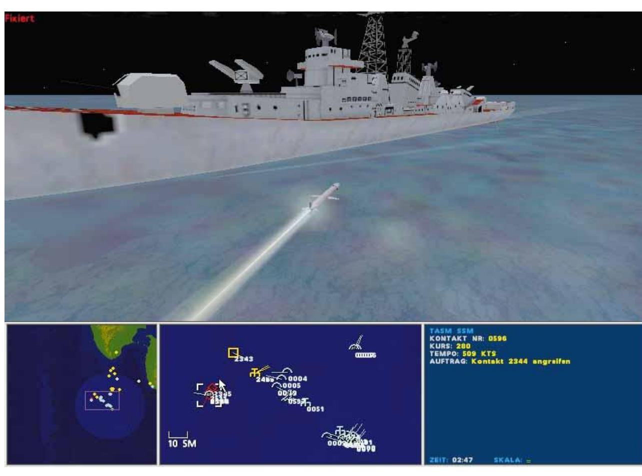
Auf den Weltmeeren kreuzen die Flotten der US-Marine, allzeit bereit, in Krisenfällen die Interessen der USA zu verteidigen. In Fleet Command untersteht Ihnen ein Flottenverband, inklusive Flugzeugträger, Kreuzer, Fregatten und Begleitschiffe.

Fleet Command berücksichtigt alle Details der modernen Kriegsführung. Kein Wunder, denn die Softwareschmiede Jane's sicherte sich die Unterstützung echter Profis, die normalerweise Trainingssoftware für das Pentagon entwickeln. Abhängig vom Szenario befehligen Sie U-Boote, Aegis-Raketenkreuzer sowie einen Flugzeugträger mitsamt Kampfjets, Helikoptern und Cruise Missiles. Alles in allem verfügen Sie damit über genug Feuerkraft, um auf brenzlige Situationen reagieren zu können. Natürlich nur, wenn Sie die vorhandenen Mittel auch effektiv einsetzen, wofür schon profunde militärische Vorkenntnisse erforderlich sind. Doch selbst dann sind die umfangreiche Onlinehilfe und das dicke Handbuch für den Erfolg unverzichtbar. Optisch präsentiert sich Fleet Command spartanisch. Größtenteils erteilen Sie auf dem taktischen Schirm mit einigen Mausklicks auf kryptische Symbole neue Befehle. Eine 3D-Ansicht existiert, aber den dargestellten Objekten fehlen viele Details. Über die Lautsprecher bestätigen Kampfjets Ihre Befehle, melden Feindkontakt und identifizieren unbekannte Objekte. Im Hintergrund sorgen Maschinen, Triebwerke, Raketen und Explosionen für die passende Untermalung. Nur in den gut gemachten Zwischensequenzen ertönt Musik, während des Spiels würde sie ohnehin nur stören.

Alexander Geltenpoth

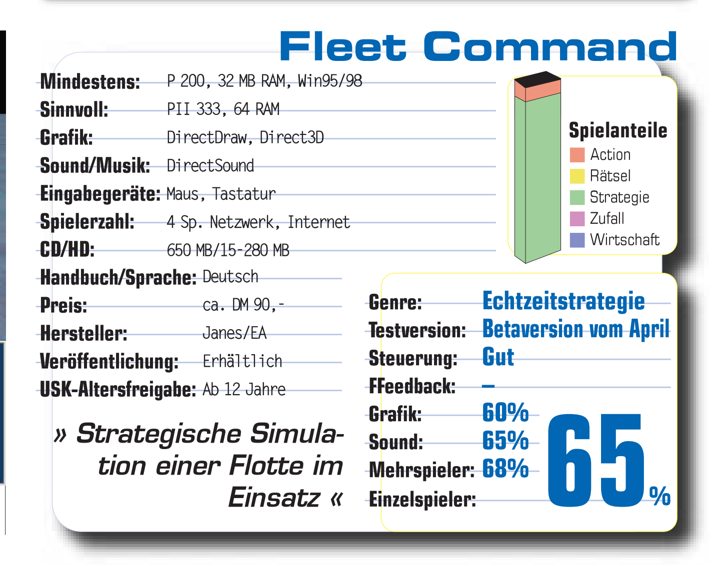
Kommentar – Alexander Geltenpoth

Fleet Command mag sich ausgezeichnet zur Ausbildung von Marineoffizieren eignen, richtig Spielspaß kommt jedoch kaum auf. Eigentlich handelt es sich um eine Simulation der Kommandobrücke eines Flottenverbandes und nicht um ein Echtzeitstrategiespiel. Kryptische Kürzel, überladener Militärjargon und rudimentäre Grafik pressen Fleet Command in eine Genrenische, für die sich allenfalls Fans ultrarealistischer Kriegssimulationen begeistern dürften. Allen anderen kann man von Fleet Command nur abraten.



Dieser Marschflugkörper trifft im nächsten Augenblick den Bug des Kreuzers und versenkt ihn damit vielleicht.

Fleet Command

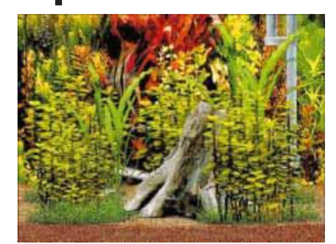


Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 333, 64 RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	650 MB/15-280 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Janes/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre

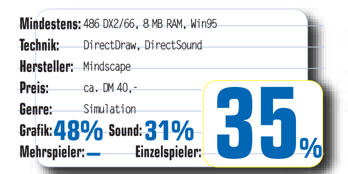
Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Betaversion vom April
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	60%
Sound:	65%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	65 %

» Strategische Simulation einer Flotte im Einsatz «

Aquarium



Kein Platz für ein richtiges Aquarium in Ihrer Wohnung? Mindscape schafft Abhilfe mit virtuellen Aquarianerfreuden in Echtzeit. Gestalten Sie mit Pflanzen, Ziergegenständen, Wasserfilter usw. Ihr eigenes kleines Biotop und bevölkern Sie es mit sechs der bekanntesten Süßwasserfischarten. Aquarium ist weniger Spiel als Simulation künstlichen Lebens und wird deshalb wohl auch eher Fischfreunde als Zocker ansprechen. **ha**



Mindestens: 486 DX2/66, 8 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Mindscape
Preis: ca. DM 40,-
Genre: Simulation
Grafik: 48% **Sound:** 31%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 35%

Baseball Ed. 2000



Auch wenn Interplays Baseball Edition 2000 nicht an die Genrereferenz Triple Play von EA Sports herankommt, stellt es durchaus eine Alternative dar. Die Grafik mit der hochgelobten Messiah-Engine ist zwar nicht das Gelbe vom Ei, aber die gewöhnungsbedürftige, nach einiger Übungszeit jedoch sehr vorteilhafte Steuerung und die Original-Daten der 98er Major-League-Saison trösten darüber hinweg. **cs**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik: D3D, Glide
Hersteller: Interplay
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Sport
Grafik: 65% **Sound:** 60%
Mehrspieler: 68% **Einzelspieler:** 68%

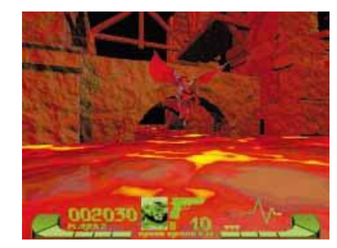
Clonk World



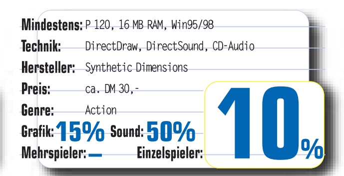
Clonk! So klingt es, wenn Ihnen eine Denkspielmischung aus Lemmings und Worms auf den Schädel fällt. Mit den kleinen Wuselmännchen lösen Sie knifflige Aufgaben in 2D-Gefilden. Zunächst sollten Sie jedoch etwas Geduld haben, um Malbuchgrafik, Kaufhausmusik und störrische Steuerung zu verkraften. Danach entfaltet sich für Genrefans ein anspruchsvolles Tüftelspiel. Erweiterungen finden Sie unter www.redwolf.de. **jh**

Mindestens: 486 DX 33 MHz, 8 MBRAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: RedWolf/Systhema
Preis: ca. DM 30,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 28% **Sound:** 14%
Mehrspieler: 41% **Einzelspieler:** 37%

Ed Hunter

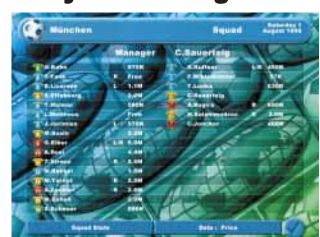


In der Rolle von Ed Hunter verfolgen Sie das Iron-Maiden-Maskottchen Eddie von der Irrenanstalt durch die Hölle bis ans Ende der Welt. Unterwegs begegnen Ihnen zahllose Gegner, die Sie mit gezielten Schüssen zur Strecke bringen. Das banale Spielprinzip und die üblen Animationen vermiesen den Spielspaß gewaltig. Das einzig Erwähnenswerte ist die beiliegende Audio-CD mit den 20 besten Songs von Iron Maiden. **ag**



Mindestens: P 120, 16 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Hersteller: Synthetic Dimensions
Preis: ca. DM 30,-
Genre: Action
Grafik: 15% **Sound:** 50%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 10%

Player Manager 99



Die Macher der legendären Kick-Off-Serie präsentieren mit ihrem Player Manager 99 eine staubtrockene Fußballmanagersimulation mit Tabellen, Statistiken und endlos vielen Menüs. Einziger Lichtblick sind die 3D-Spielszenen, die auf der Grafik-Engine von Kick Off basieren. Trainieren dürfen Sie in den besten europäischen Ligen, wobei aus lizenzrechtlichen Gründen auf Original-Spielernamen verzichtet werden mußte. Alles andere als ein großer Wurf. **cs**



Mindestens: P 120, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: DDraw, DSound
Hersteller: Spellbound
Preis: ca. DM 70,-
Genre: WiSim
Grafik: 62% **Sound:** 30%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 57%

Thrust, Twist & Turn



Mit vier Phantasiewagen quälen Sie sich über acht verrückte Achterbahnkurse. Die schwammige Steuerung, drei aus der Vorschule entflohene Gegner und vier nicht mehr ganz frische Spielmodi sorgen für graue Haare. Der Netzwerkmodus funktionierte leider gar nicht erst. Beobachten Sie besser eine Stunde lang den Autobahnverkehr an der A3. Für die 80 Kröten bekommen Sie an der Raststätte sogar noch ein paar Kannen Kaffee und die „Auto Motor und Sport“ dazu. **jh**



Mindestens: P 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win 95/98
Technik: Direct 3D, Glide, DirectSound, CD Audio
Hersteller: Carts Entertainment/Take 2
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 61% **Sound:** 68%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 28%

Telefonrechnungen von mehreren hundert Mark sind für Profi-Spieler keine Seltenheit. Durchzockte Nächte und schwere Augenlider sind dabei noch der geringste Preis für Spielspaß im Netz. Was genau ist es, das den Reiz am Onlinespielen ausmacht? Weshalb investieren viele tausend Computerspieler so viel Zeit und Geld ? Hören Sie doch mit PC Action einfach in die Szene hinein. Wir haben mit einigen „Ikonen" der 3D-Action-Online-Welt gesprochen.

PC ACTION *Zulu, Shurik, Fritz, Ravage, Thresh. Gab es denn für Euch eine Art Initialzündung, weshalb Ihr begonnen habt, ein 3D-Actionspiel „online" gegen andere zu spielen?*

Fritz: „Eigentlich nicht. Als ich erfuhr, daß man 3D-Actionspiele im Internet spielen kann, war ich sofort dabei."

Zulu: „Ich habe 3D-Shooter eigentlich immer gehaßt, bis ich bei einem Freund die immense Grafikpracht der Voodoo-Grafikkarte gesehen habe und das Unglaubliche wahr wurde: außerhalb von Netzwerkparties mit anderen Menschen Tag und Nacht spielen zu können. Die Kombination aus guter Grafik und Multiplayer war für mich der ausschlaggebende Faktor."

Shurik: „Einer meiner besten Freunde brachte mir eines Tages bei, daß das übliche Netzwerk-Spielen auch im Internet geht, wenn auch nicht mit derselben Geschwindigkeit. Es machte so viel Spaß, daß ich mich ab dem Tag in das Online-Leben integriert habe."

Thresh: „Das, was mich wirklich zum Onlinezocken gebracht hat, war das Bewußtsein, gegen ein reales menschliches Gegenüber zu spielen. Um ehrlich zu sein, als die ersten 3D-Actionspiele erschienen, habe ich mich noch gar nicht besonders für Computer interessiert. Ich war mehr der Sportler-Typ. Eines Tages lief ich am Zimmer meines kleinen Bruders vorbei und konnte Schüsse und Explosionen hören. Ich steckte meinen Kopf durch die Tür und wollte wissen, was er da treibt. Er spielte ein 3D-Spiel. Ich setzte mich dazu und begann einfach mitzuzocken."

Ravage: „Eine direkte Zündung gab es nicht. Bei mir fing alles mit dem bekannten 3D-Realms-Shooter an. Die Levels waren einfach ultrarealistisch und haben mich sofort in ihren Bann gezogen. Noch nie war ich so angetan von einem Spiel."

Brüderchen komm' spiel mit mir



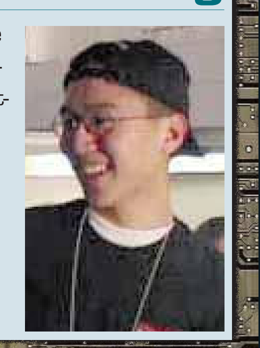
PC ACTION *Könnt Ihr Euch denn noch daran erinnern, wie es war, als Ihr das erste Mal online gegangen seid und via Internet gegen andere gespielt habt? „Fühlt" sich das heute irgendwie anders an?*

Ravage: „Eben mit diesem Spiel ging es dann online bei mir weiter. Im CompuServe Forum `MODEMGAMES´ stieß ich auf eine deutsche Online-Liga, damals DnFRG genannt. Leider konnte ich mir damals nur ein oder zwei Spiele pro Monat leisten. Als Ferngespräch und mit Modem kostete ein Spiel ja noch um die zehn Mark. Das Spielen gegen einen Menschen war aber schon aufregend neu und Lag[1] war mir damals noch kein Begriff."

Zulu: „Meine ersten Versuche waren doch mit einer gehörigen Portion Naivität gepaart. Ich kann mich erinnern, anfangs

[1] *Lag, engl.: Verzögerung, Zeitabstand. Beim Onlinespielen werden Probleme in der Datenübertragung als Lag bezeichnet, dabei kommt es in der Regel zum Ruckeln der Bilddarstellung.*

Dennis „Thresh“ Fong



Thresh hat bereits dreimal das Finale der amerikanischen „Professional Gamers League“ gewonnen und gilt weltweit als der beste 3D-Actionspieler.
Alter: 21 Jahre
Stadt: Berkeley, California
Tätigkeit: Gründete gerade die Firma „Gamers Extreme“ und ist der Herausgeber des Online-Dienstes „Firingsquad.com“.

nur auf amerikanischen Servern gespielt zu haben, mit Ping-Werten[2] weit über 300. Aber da ich sowas wie Lag[1] und Packetloss[3] nicht kannte, habe ich trotzdem meinen Spaß gehabt. Die Online-Community war damals noch sehr jung, heute ist sie stark entwickelt und das Ganze hat sich für mich persönlich zu einer Art Sport entwickelt. Ich habe mittlerweile hohe Ansprüche an Server, Leitungsqualität und an meine Gegner.“

Shurik: „Früher war das für mich einfach ein Spiel. Ich kam auf die Server und spielte wie ein fortgeschrittener Anfänger. Doch ich war schon auf den ersten Plätzen zu sehen. Irgendwann nahm ich mir vor, zu den Besten zu gehören. Das Gefühl heute ist absolut etwas Anderes als damals. Heute habe ich das Gefühl der Freiheit und Zufriedenheit, mein erstes Ziel geschafft zu haben. Leider erlaubt es mir meine ISDN-Leitung nicht, meine momentane Stellung zu verbessern, um auch international mit Spielern zu trainieren.“

Fritz: „Ein 3D-Actionspiel im Multiplayermodus spielte ich das erste Mal vor drei oder vier Jahren im Netzwerk. Es war absolut atemberaubend. Die Hände schwitzten und der Puls lag bei ungefähr 160 pro Minute. Es war Adrenalin pur und ein wirklich unvergeßliches Erlebnis! Heute ist es natürlich nur noch selten der Fall, sonst hätte ich wohl schon meinen dritten Herzinfarkt. Es stehen einfach der größere Spaß, die Leute und natürlich der Ehrgeiz, immer besser zu werden, im Vordergrund. Eigentlich die gleiche Motivation wie bei etablierten Sportarten auch. Ich denke, daß Online-Spiele in ein paar Jahren als Sportarten gelten werden. Allerdings wird es wohl noch ein bißchen dauern, bis sie auch bei Olympiaden zugelassen werden.“

Thresh: „Meine ersten Schritte in der Spielewelt waren wirklich eine krasse Erfahrung. Ich erinnere mich genau, wie gefesselt ich war, als ich das erste Mal über das Internet gegen eine echte Person gespielt habe. Auch heute ist das immer noch ein tolles Erlebnis und es wird noch viel intensiver werden, wenn die Technologie es einmal ermöglicht, Tausende von Leuten auf einem Server miteinander spielen zu lassen.“

PC ACTION *Was, würdet Ihr sagen, ist die bleibendste Erfahrung für einen normalen Computerspieler, der an einem Onlinespiel teilnimmt, wenn er zum Beispiel auf einen Server gerät, auf dem sich bereits 10 Spieler tummeln. Worauf muß er sich gefaßt machen?*

Ravage: „Auf viel Action. Ich beobachte oft, wie Freunde von mir zum ersten Mal online zocken. Sie laufen herum wie im Einzelspielermodus. Sie sehen sich nicht nach Verfolgern um oder wählen die falschen Waffen. Multiplayer- und Singleplayermodi sind grundlegend verschieden: Im Einzelpielermodus jagt man ausschließlich, im Multiplayerspiel ist man auch Gejagter.“

Thresh: „Ganz klar, das Beeindruckendste ist, daß hinter jeder Spielfigur, der man begegnet, ein Mensch steht. Irgendwo da draußen in der Welt gibt es jemanden, der auch vor einem Computer sitzt und dasselbe tut wie Du.“

Zulu: „Was würde passieren, wenn ein Tennis-Anfänger plötzlich auf einen Davis Cup Court gebeamt würde? Er würde wahrscheinlich keinen einzigen Punkt machen. Das wird einen normalen Computerspieler am Anfang im Internet erwarten. Hat er jedoch sein erstes Erfolgserlebnis, wird auch ihn die Sucht des Onlinespielens erfassen. Auch hier gilt das alte Sprichwort `Learning by doing´. Und viel Spielen bzw. Trainieren ist auch im Multiplayer der Grundstein für den Erfolg.

Shurik: „Ein schönes Gefühl wäre es, am Ende des Spiels nicht Letzter geworden zu sein und im Spiel selbst auch viel Spaß gehabt zu haben.“

Fritz: „Wenn ein normaler Computerspieler auf einen Server mit zehn erfahrenen Onlinespielern gerät, dann sollte er sich darauf gefaßt machen, daß er völlig überfordert ist und von allen Seiten `abgeschossen´ wird. Allerdings ist es recht selten, daß dort nur erfahrene Spieler sind. Auf den meisten Servern sind zwei oder drei Könner und einige Anfänger, so daß man recht schnell seine ersten Erfolgserlebnisse hat und es einen Riesenspaß bringt.“

PC ACTION *Die Leute, die 3D-Actionspiele online spielen, verhalten sich recht unterschiedlich. Auf der einen Seite gibt es welche, die sich einen Spaß daraus machen, andere zu beleidigen oder sich über sie lustig zu machen. Auf der anderen Seite gibt es so etwas wie einen ungeschriebenen „Ehrenkodex“ derer, die einfach Spaß am Spielen haben und gerne mit anderen Spielern*

Rene „Zulu“ Korte



Zulu ist seit knapp zwei Jahren aktiver Internetspieler und beim Onlinespiele-Dienst gXp zuständig für die Betreuung der 3D-Actionspiele.
Alter: 25
Wohnort: Lippstadt/NRW
Tätigkeit: Geschäftsführer eines EDV-Systemhauses

[2] *Ping, engl.: Maßeinheit in Millisekunden für die Übertragungsdauer von Datenpaketen im Internet.*

[3] *Packetloss, engl.: Auf dem Weg zwischen den Spiele-PCs verlorengegangene Datenpakete, deren Fehlen den Spielfluß beeinträchtigt.*

zusammentreffen. Wie denkt Ihr über diese Situation?

Thresh: „Nun ja, Persönlichkeit und Charakter kann man nicht beeinflussen. Und mal ehrlich, jeder `Sport´ lebt doch von ein bißchen `Trash-Talking´ oder Provokationen."

Fritz: „Bei den meisten steht der Spaß am Spiel eindeutig im Vordergrund. Es gibt nur sehr wenige, die sich toll dabei finden, andere zu beleidigen. Im Grunde geht es doch darum, mit oder gegen andere zu spielen und in den Pausen mit denen zu chatten."

Shurik: „Ich denke, daß es alles nur ein Spiel ist. Ich nehme es zwar viel ernster als ein normales Computerspiel, doch wenn es um menschliche Beziehungen oder Freundschaften geht, ist für mich Onlinespielen nichts weiter als ein Spiel, an dem man Spaß haben sollte, anstatt die anderen zu beleidigen. Das Zocken ist mir teuer, doch teuerer sind mir die Freundschaft und der Spaß."

Ravage: „Daß jemand sich regelrecht `asozial´ verhält, ist wirklich nur sehr selten vorzufinden. Alle haben den Fun am Zusammenspiel gemeinsam. Was dabei jedoch sehr stark variieren kann, ist das Verhältnis zum Spiel: wie oft und wie lange man spielt, welche Bedeutung ein Sieg für diejenige Person hat usw. Im Internet gibt es keinen `Ehrenkodex´, nur eine einfache Regel: `Tue nichts, was Deinem Image schadet.´ Denn im Internet ist gerade das Image das einzige, was all Deine Mitspieler kennen. Wenn Du ein schlechtes Image hast, sei es, weil Du schummelst, weil du nicht verlieren kannst oder weil Du Dich sonstwie unbeliebt machst, dann hast Du letztendlich auch weniger Spaß am Spiel."

Zulu: „Ob im Reallife oder in einer virtuellen Community, die Menschen bleiben eben dieselben. Das heißt, man muß sich auf alles gefaßt machen. Der einzige Unterschied: Die Leute sind nicht so einfach greifbar, da sie sich meistens hinter der Anonymität verstecken können. Wenn ich ganz ehrlich bin, macht doch gerade diese Unterschiedlichkeit den Reiz aus. Denn erstaunlicherweise greift auch hier das Phänomen des Internets, nämlich trotz einer anarchistischen Struktur Regulierungen zu haben. All denen, die sich persönlich durch das Verhalten Einzelner gestört fühlen, kann ich nur den Tip geben: `Ignorieren ist die beste Waffe.´

Volker „Fritz" Wandmaker

Fritz ist ein echter „Allround-Spieler" und wird in Bereichen der Spielstärke und Verhaltensweisen oftmals als Vorbild genannt.

Alter: 26

Wohnort: Lüneburg

Tätigkeit: Student der Wirtschaftsinformatik

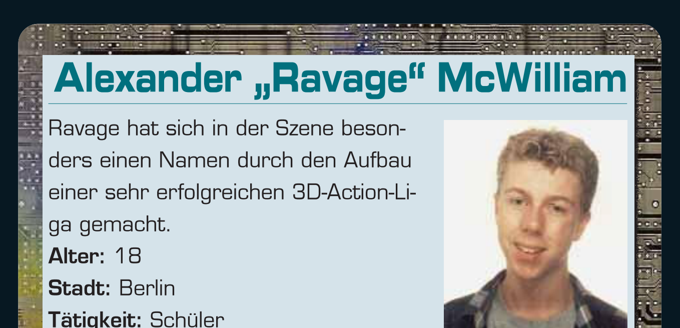
PC Action *Stellt Euch vor, Ihr müßtet einem „Online-Neueinsteiger" erklären, was ihn im Internet erwartet und was der Hauptunterschied zum normalen Computerspielen ist. Welche Ratschläge habt Ihr hinsichtlich der Verhaltensweise und technischen Ausstattung?*

Ravage: „Erstens: All Deine Gegner werden tausendmal besser sein als Du. Zweitens: Hol' Dir ISDN und übertakte das, was Du hast. Drittens: Die Leute, die Du kennenlernen wirst, werden in Wirklichkeit stark von Deinen Vorstellungen abweichen, was nicht unbedingt schlecht ist, jedoch ein paar unangenehme Umstände bereiten kann."

Shurik: „Das erste, was einen Neueinsteiger erwartet, ist eine mehrfach erhöhte Telefonrechnung. Die Anforderungen sind nicht gerade gering. Ich habe einen PII 450 mit TNT-Grafikkarte. Und doch reicht mir die Leistung gerade mal, um absolut flüssig spielen zu können. Eine USB-Maus müßte man sich zulegen, dadurch werden die Bewegungen genauer, präziser und weicher."

Fritz: „Computerspiele im Singleplayermodus kann man neben Onlinespielen getrost vergessen. Viele im Internet haben die entsprechenden `Offline-Versionen´ gar nicht durchgespielt. Gerade bei den Ego-Shootern gibt es die verschiedensten Variationen. Man kann nur gegen einen einzelnen Gegner spielen oder gegen und sogar im Team gegen ein anderes Team. Dazu kommen noch verschiedene Spielregeln oder andere Herausforderungen. Das Wichtigste am Anfang ist wohl, daß man nicht nur mit der Tastatur spielt, sondern zusätzlich die Maus benutzt. Weiterhin sollte man die Empfindlichkeit der Maus höher setzen. 180-Grad-Drehungen müssen im Bruchteil einer Sekunde ausgeführt werden können, ohne daß die Maus zu weit bewegt werden muß."

Thresh: „Gegen CPU-Monster zu spielen ist cool und kann auch richtig Spaß machen, aber nach einer Weile merkt man dann doch, daß diese sich immer wieder gleich verhalten. Ein menschliches Gegenüber dagegen spielt immer völlig un-



Alexander „Ravage" McWilliam

Ravage hat sich in der Szene besonders einen Namen durch den Aufbau einer sehr erfolgreichen 3D-Action-Liga gemacht.

Alter: 18

Stadt: Berlin

Tätigkeit: Schüler

terschiedlich. Du kannst nie genau vorhersehen, was Dein Gegner tun wird. Das ist es, was das Onlinespielen so interessant macht.

Zulu: „Das `normale´ Computerspielen ist ja die Auseinandersetzung zwischen Mensch und Computer. Sobald ich online spiele, tritt ein anderer Mensch an die Stelle des Computers. Das heißt, es gibt keine Logik mehr, die von einem Programmierer vorgegeben wird, sondern es entsteht ein neuer Reiz, etwas, was ein programmierter Gegner niemals erfüllen kann, das Gefühl, mit einer realen Person eine `Competition´ zu haben. Das Verhalten sollte dabei nicht anders sein als ein gewöhnliches Kartenspiel mit Freunden. Nett zu sein und Spaß zu haben, steht dabei im Vordergrund. Es zahlt sich durch die neu gewonnenen `Online-Freundschaften´ aus. Ich persönlich habe dadurch viele echte Freunde gefunden, die ich sonst wohl nie kennengelernt hätte und auf keinen Fall missen möchte. Was die Hardwareausstattung angeht: 3D-Actionspiele benötigen immer die fetteste Hardware. Ich spiele im Moment auch mit einem PII 450, 128 MB RAM, einer RIVA-TNT sowie einer USB-Maus. Zu Quake 3 Arena werde ich wohl auf einen PIII sowie eine TNT2 umsteigen. Ausschlaggebend sind dabei die ermittelten fps[4], die hauptsächlich vom Prozessor und der Grafikarte abhängen. Je mehr fps, desto flüssiger erscheint das Spiel. Ein unbedingtes `Muß´ für alle Online-Spieler ist eine ISDN-Karte sowie ein Internet-Provider mit einem schnellen Leitungsnetz. Nichts ist demotivierender als eine schlechte Verbindung zum Server."

PC Action *Was erwartet Ihr von zukünftigen 3D-Action-Online-Spielen und in welche Richtung, denkt Ihr, werden sich solche Spiele weiterentwickeln?*

Ravage: „Zum einen gibt es das Technische: Die Grafik wird so lange verbessert werden, bis sie von einer realen Umgebung nicht mehr zu unterscheiden ist. Besonders viel muß im Bereich Bandbreiten geleistet werden. Sogar ISDN-Verbindungen nützen nichts, wenn die Provider nicht schnell genug mithalten können; nach wie vor ist das Internet hoffnungslos überlastet. Onlinespiele erfordern zunehmend einen immer höheren Grad an Professionalität. Früher konnte sich ein Neuling innerhalb weniger Wochen als Profizocker bezeichnen, heutzutage braucht man immer mehr Können und vor allem: Zeit."

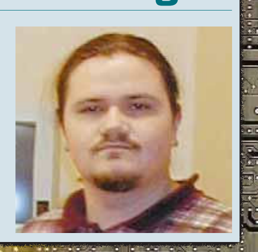
Fritz: „Schwierig zu sagen. Die Grafik und Animationen werden sicherlich immer besser, realistischer und anspruchsvoller. Das Spielprinzip wird wohl auch weiter perfektioniert, aber es ist an sich schon recht ausgereift. Beim Fußball gibt es ja auch nur noch unwesentliche Regeländerungen."

Thresh: „Ich denke, daß zum Beispiel Team Fortress 2 und Starsiege Tribes zwei tolle 3D-Teamspiele werden. Ich habe an den Beta-Tests zu Tribes und TF2 teilgenommen. Beides sind faszinierende Spiele und werden dem Genre der Ego-Shooter mit Sicherheit ganz neue Aspekte hinzufügen."

Zulu: „Ich konnte Unreal und Starsiege Tribes schon online testen, bin aber immer noch der Ansicht, das nichts das Gameplay der id-Software-Spiele im Multiplayer übertrifft, deshalb sind meine Erwartungen an den Nachfolger Quake 3 Arena sehr hoch. Aber es wird sich genauso eine Community um die kommenden Spiele bilden, in der jeder seinen Teil dazu beitragen kann. Was die Zukunft angeht, denke ich, daß das Onlinespielen langsam, aber sicher salonfähig wird. Das Ganze wird – vergleichbar mit Schach – einen sportlichen Charakter bekommen und es wird Profis geben, die einen gesellschaftlichen Stellenwert haben. Es wird Events – vergleichbar mit den Olympischen Spielen – geben, unabhängig von nationalen Grenzen und Sprachen.

Shurik: „Ich glaube auch, daß die Spiele immer realistischer werden. Die nächste Generation wird sich viel mehr auf das Internetspiel konzentrieren, also macht Euch alle fit darin."

Alexander „Shurik" Kogan



Shurik wird von vielen Insidern und Kennern der Szene als der derzeit beste deutsche 3D-Actionspieler angesehen.

Alter: 19

Wohnort: Freiburg

Beruf: Schüler

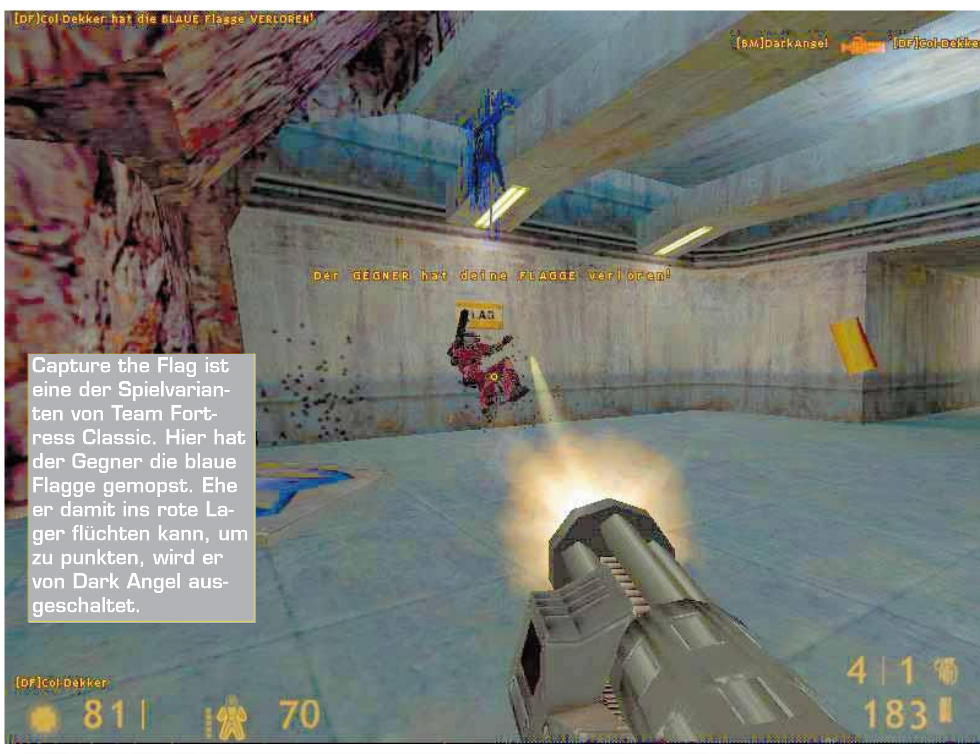


[4] *fps = frames per second, engl: Bilder pro Sekunde*

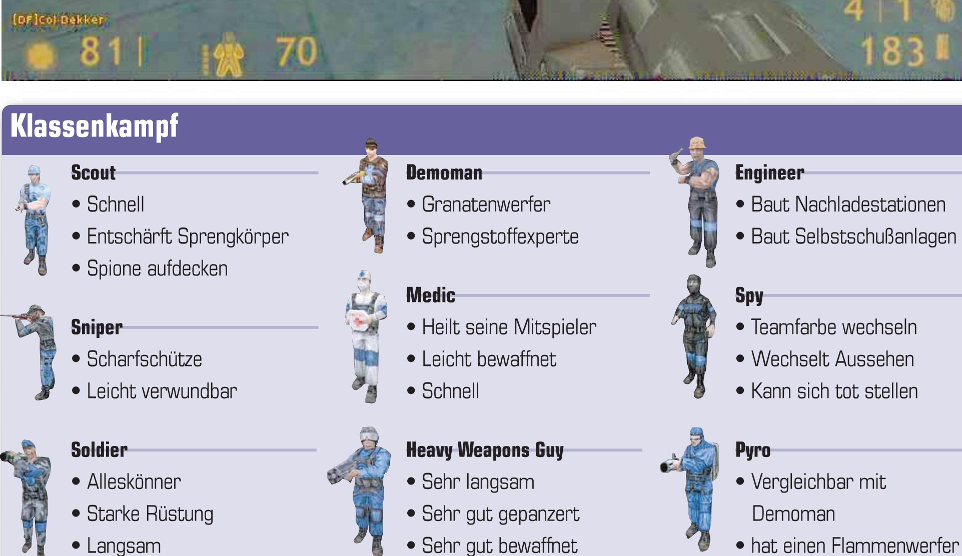
Half-Life

Teamgeist

Ab dieser Ausgabe wollen wir, das Blackmesa.de-Team, Sie mit Neuigkeiten und Programmdaten rund um die Half-Life-Szene füttern. Verantwortlich sind zwei Personen: Sven Gutekunst und René Hahn alias Dark Angel und Superzonic. Diesmal geht es um das Half-Life-Zusatzprogramm Team Fortress Classic (TFC). Wer schon einmal ein Deathmatch bestritten hat, glaubt wohl, daß es nichts Unterhaltsameres gibt. Wer sich dann einer Partie Capture The Flag gewidmet hat, hält vielleicht diese Spielvariante für das Nonplusultra. Es gibt aber eine Steigerung: TFC. Team Fortress ist ursprünglich für ein indiziertes Spiel von id Software programmiert worden und verbuchte einen riesigen Erfolg bei der Mehrspielergemeinde. Um das Warten auf das angekündigte Team Fortress 2 zu verkürzen, hat die Spieleschmiede Valve TFC programmiert. Das Prinzip ist simpel: Ins gegnerische Lager gehen, Fahne stehlen und wieder zurück ins eigene Lager flüchten. Das Ganze wird deshalb so interessant, weil es verschiedene Klassen (Berufe) gibt. Jede Klasse weist spezielle Fähigkeiten auf. Außer Capture the Flag gibt es drei weitere, ähnliche Spielprinzipien. Bei TFC steht das Teamplay stark im Vordergrund. Deshalb bilden sich im Internet Clans, die gegen andere Gegner spielen. Sie üben verschiedene Taktiken ein, damit sie gegen die harte Konkurrenz im Internet bestehen können. Die meisten Gilden treffen sich auch im „realen" Leben, um bei Netzwerk-Partys ihr Können zu beweisen. Infos über einige Clans können Sie auf http://www.blackmesa.de nachlesen. Sie finden TFC übrigens auf der Cover-CD der Ausgabe 6/99.



Capture the Flag ist eine der Spielvarianten von Team Fortress Classic. Hier hat der Gegner die blaue Flagge gemopst. Ehe er damit ins rote Lager flüchten kann, um zu punkten, wird er von Dark Angel ausgeschaltet.



Klassenkampf

Scout
- Schnell
- Entschärft Sprengkörper
- Spione aufdecken

Demoman
- Granatenwerfer
- Sprengstoffexperte

Engineer
- Baut Nachladestationen
- Baut Selbstschußanlagen

Sniper
- Scharfschütze
- Leicht verwundbar

Medic
- Heilt seine Mitspieler
- Leicht bewaffnet
- Schnell

Spy
- Teamfarbe wechseln
- Wechselt Aussehen
- Kann sich tot stellen

Soldier
- Alleskönner
- Starke Rüstung
- Langsam

Heavy Weapons Guy
- Sehr langsam
- Sehr gut gepanzert
- Sehr gut bewaffnet

Pyro
- Vergleichbar mit Demoman
- hat einen Flammenwerfer



Treffen der Spezialisten: Team Fortress Classic setzt auf Teamarbeit. Jeder Spieler übernimmt die Rolle, die er am liebsten verkörpern möchte. Neun Söldnertypen stehen zur Wahl.

Starthilfe

Bisher mußten Sie die Einstellungen für Half-Life im Spiel ändern. Jetzt gibt es ein Tool namens Launchpad, mit dem



So sieht das Startmenü des Launchpads von Stefan Hamann aus. Mit diesem Tool haben Sie alle Einstellungen auf einen Blick.



In den Einstellungen des Launchpads wechseln Sie sehr komfortabel die Pfade für Half-Life.

sich vor dem Programmstart alles auf einen Blick darstellen und verändern läßt. Sie können zum Beispiel die Performance verbessern. Das Launchpad vereint alle Einstellungen, die in Half-Life möglich sind – von der Grafik über Server-Konfigurationen bis zum Map Cycler (damit ist bestimmbar, welche Levels in einer Mehrspielerpartie nacheinander gespielt werden).

Clankriege

Im Internet bilden sich sogenannte Clans, die gegen andere Clans kämpfen. Weil es aber langweilig wird, wenn sich die Gilden im Internet treffen und „nur“ gegeneinander spielen, haben Jérôme „pollux“ Foucauld und Jochen „icecube“ Hätty die Nexusempire-Half-Life-Liga gegründet. Hier können die teilnehmenden Clans sehen, wie gut sie im direkten Vergleich mit anderen Gilden sind. Die Liga steht noch am Anfang und hat am 6. Juni die ersten Spiele bestritten. Die Liga ist unter www.nexusempire.net zu erreichen. Die Veranstalter planen natürlich weitere Ligen, z. B. für TFC oder Quake 3 Arena. Es gibt insgesamt drei verschiedene Ligen: Zunächst die Erste und Zweite Liga, die der Fußball-Bundesliga nachempfunden sind. Jeweils 14 Clans spielen gegeneinander und können auf- bzw. absteigen. Allerdings gibt es keine Rückrunde. Die Dritte Liga ist für die Clans gedacht, die sich später anmelden. Sie läuft auf der sogenannten Challenge-Basis ab. Dabei hat jedes Spiel zwei Hälften, die jeweils 20 Minuten dauern. Jeder Clan wählt pro Halbzeit eine Karte aus, um die Chancengleichheit zu gewährleisten.



Normalerweise baut der Engineer Nachladestationen und Selbstschußanlagen. In dieser Szene attackiert er uns allerdings mit seinem Werkzeug.



Bei einer Spielvariante von TFC müssen Sie den gegnerischen Schlüssel in Ihre Basis bringen und mit dem Schloß verbinden. Dann strömt Gas aus, das für den Feind ganz üble Folgen hat.



Der Pyro besitzt, wie es seine Bezeichnung bereits andeutet, einen feuerspuckenden Flammenwerfer. Hier stoppt er einen flüchtenden Gegner mit einem gezielten Schuß.

Gewinnspiel

Blackmesa.de und PC Action veranstalten einen Map Contest. Jeder, der einen Level für Half-Life (nicht Team Fortress!) kreiert hat, kann diesen an webmaster@blackmesa.de schicken. Einsendeschluß ist der 16. Juli 1999.
Zu gewinnen gibt es mehrere Spielepakete von Havas Interactive (jeweils mit StarCraft samt BroodWar, Caesar 3, Grand Prix Legends, King's Quest 8, Lords of Magic Special Edition, Red Baron 3D).
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



Sven Gutekunst, 18 Jahre, IT-Systemkaufmann
http://www.blackmesa.de

„TFC hat meine Begeisterung für Half-Life noch mal geweckt. Jetzt freue ich mich auf TF2!“

Quake 3 Arena

Quake-3-Arena-Test: ein erster Eindruck

■ Manchen Spielern ist Q3A zu bunt, wahrscheinlich sind es die gleichen, die sich schon gegen den Vorgänger mit Händen und Füßen gewehrt haben und nun treue Fans des Spiels sind. Warten wir es ab, es soll nach Aussage von id Software annähernd 100 Arenen geben, wir kennen erst zwei …

■ Häufig richtet sich der erste Einwand gegen die Rauchspur des Raketenwerfers. Viele halten sie für übertrieben und wünschen sich hierfür eine Abschaltoption.

■ Kritisiert wurde auch das schlichte Aussehen der Waffen, so sieht z. B. der Raketenwerfer recht unspektakulär aus – fast wie ein Ofenrohr und nicht wie eine der durchschlagsstärksten Waffen des Spiels.

■ Die Abstimmungen der Waffen aus den Vorgängerversionen fanden allgemein große Begeisterung.

■ Es bleibt abzuwarten, wie die Ausbalancierung von Durchschlagskraft, Geschwindigkeit und Schußrate des Raketenwerfers oder anderer Waffen sich weiterentwickelt. Ob id hier das Fingerspitzengefühl der Vorgängerversionen behalten hat?

■ Eine unterhaltsame Neueinführung ist die spielkommentierende Sprachausgabe. Leider ist das Repertoire an Kommentaren noch nicht sehr groß. Ene Abschalt-Option wäre aber wünschenswert.

■ Sträflich vernachlässigt wurde die Qualität der Sounds. Mit 22 kHz Abspielrate und aus Vorgängern kopierten 32-Bit-Sounds sollte sich das Q3A nicht im Verkaufsregal wiederfinden.

Auch fehlt bis jetzt die akustische 3D-Unterstützung (A3D und EAX), die hoffentlich auch noch offiziell verfügbar sein wird.

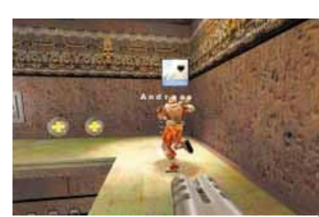
■ Gerne gesehen (und ebenso heiß diskutiert) sind die Chat- und Lag-Icons über den Köpfen der Spieler. Von einigen nur als bessere Zielscheibe belächelt, sehen andere darin eine Aufwertung des Spiels, solange sich faire Spieler in der Arena bewegen.

Schwache Charaktere könnten aber im Zweifelsfall in Versuchung kommen und gerade dann … nein, so etwas wollen wir doch niemandem unterstellen.

■ Nach wie vor nicht vorhanden ist die Unterstützung für AMD-Prozessoren mit 3DNow!, was die Streitereien zwischen Intel- und AMD-Anhängern innerhalb der Fangemeinde zugunsten der Pentium-Befürworter – zumindest vorerst – entschieden haben dürfte.

■ Als gut bewerteten die meisten Spieler bisher die akrobatischen Einlagen der Figuren. Es hat zwar überhaupt keinen Einfluß aufs Spiel, aber es hat





Icons über den Figuren weisen auf besondere Ereignisse hin. Der Spieler oben chattet gerade, während der gezogene Stecker unten einen Verbindungsabbruch symbolisert.

Kleine Q3A-Tips …

Tip 1
Wunsch nach dem Spiral- oder besser Ringeffekt für die bekannten Railgun? Den Wert des Befehls cg_railtrailtime „Wert“ verändert (z. B.: 3200) – und da ist er auch schon.

Tip 2
Eigene Konfigurationsdateien (*.cfg) werden erst abgearbeitet, wenn das Verzeichnis „demoq3“ in „baseq3“ umbenannt wurde.

Tip 3
Wird der Server mit quake3.exe set cheats 1gestartet, gibt es ein paar zusätzliche Freiheiten …

etwas Schönes, wenn der Mitspieler den Rückwärtssprung mit einem Salto krönt.

■ Wünschenswert wäre ein Server, der Spieler mit nachteiliger Verbindung „erkennt" und ihnen etwa eine „verminderte Verwundbarkeit" zukommen läßt.

■ Die Informations-Icons im Sichtfeld des Spielers sollten in ihrer Position und Größe (ähnlich wie in Unreal) veränderbar sein. Ähnliches gilt auch für die Bezifferung. Das neue Fadenkreuz mit integrierter Gesundheitsanzeige ist sehr praktisch, nur sollte es in Form und Größe veränderbar sein. Im Sichtfeld vermißt werden Anzeigen über die „Frags", „Frags/Std" und „Rang einzeln". Jeder dieser Punkte sollte einzeln optional zuschaltbar sein.

Zehn Gründe, warum Q3A besser ist als eine Frau

VORSICHT – SATIRE

- Für 80 Mark wird Q3A das billigste Date, das Sie jemals haben werden.
- Q3A fängt nicht an zu heulen, wenn Sie keine Blumen mitbringen oder den Jahrestag vergessen, an dem Sie es gekauft haben.
- Q3A interessiert es nicht, wenn Sie den Toilettendeckel nicht zuklappen.
- Q3A ist immer für Sie da.
- Wenn Sie Q3A beenden, müssen Sie nicht noch damit schmusen oder es am nächsten Tag anrufen.
- Sie können einfach auf einen anderen Q3A-Server wechseln, ohne sich schuldig zu fühlen
- Sie können Q3A Ihren Freunden zeigen und sie auch mal selbst dranlassen.
- Sie können Q3A mit zur Arbeit nehmen und in den Pausen spielen.
- Reaper-Bots sind viel realistischer als Aufblaspuppen.
- In Q3A können Sie jedem, der Ihnen über den Weg läuft, Ihren Raketenwerfer geben.

Konsolen-Befehle

Öffnen Sie die Konsole mit der Taste „ ^ " (links über dem „q") und geben Sie Folgendes ein:

cg_drawfps 1/0	Zeigt die Frames per Second oben in der rechten Ecke (Standard: 0)
team s (bzw. team red)	Umschalten zwischen spectator-mode und Baller-mode (Standard:red)
r_railcorewidth x	Ändert die Railgun-Einstellung
r_railsegmentlenght x	Ändert die Railgun-Einstellung
cg_railtrailtime = all visible	Ändert die Railgun-Einstellung
cg_footsteps 1/0	Schaltet die eigenen Schritt-Sounds an/aus (die anderen können es aber immer noch hören!) Standard: 1
cg_gun 0/1	Schaltet ab/an, daß die Waffe im Blickfeld ist Standard: 1
crosshairhealth 1/0	Damit wird mit der Farbe des Fadenkreuzes angezeigt, wie die Gesundheit ist (weiß-gelb-rot)/oder auch nicht (Standard: 1)
r_dynamiclighting 1/0	Grafik-Einstellungen ändern

■ Vermißt wurden die Animationen der Figuren (Wave, Salute etc.) und der „Use"-Befehl.

■ Es gibt noch keine Flood-Protection gegen Massen-Nachrichten.

■ Es fehlt „farbiges" Licht in den Levels.

■ Die Öffnung der Konsole mit dem Zeichen „ ^ " am Beginn der Eingabezeile.

■ Es gibt noch einige Probleme mit Bind-Befehlen auf deutschen Tastatur-Layouts.

Schon gewußt ...?

Quake 3 Arena kann ca. dreimal soviele Polygone darstellen, wie das Vorgängerspiel. Es gibt eine Faustregel: 1 Polygon = 3 Dreiecke (Triangles). Wer Spaß daran hat, gebe mal folgenden Befehl in der Konsole ein: **r_showtris**

Quake 3 Arena – Nackt?



Wenn ein Spieler einen Skin verwendet, den Sie nicht auf Ihrer Client-Seite ebenfalls im entsprechenden Verzeichnis haben, dann erscheinen die Charaktere wie die aus der Fernsehwerbung bekannte „Eisprinzessin". Demnächst werden im PC-Action-Spielerforum auch neue Skin-Modelle vorgestellt. Sollte jemand eigene Modelle erstellt haben, kann er diese postalisch einsenden:

Postmaster Quake
C/o LocaNet
Lindemannstr. 81
D-44137 Dortmund



Der Konsolenbefehl „r_showtris" offenbart die Komplexität des Levelaufbaus. Hier sehen Sie die Map q3test1 als Drahtgittermodell ohne Oberflächentexturen.

Schnappschuß per Selbstauslöser

Öffnen Sie die Konsole mit der Taste „ ^ " (links über dem „q") und geben Sie Folgendes ein:

cg_ThirdPerson 1
cg_ThirdPersonAngle 230
cg_ThirdPersonRange 80
bind F12 screenshot

Mit der Funktionstaste F12 speichert Q3A nun einen Screenshot der eigenen Spielfigur samt Umgebung. Dieser Trick funktioniert leider nur mit 32 Bit OpenGL (z. B. Riva TNT).



Und per E-Mail bitte an postmaster@quake.de. Die Skins werden dann schnellstmöglich veröffentlicht.

Letzte Meldung

John Carmack von id Software will nach eigener Aussage den Schadensradius der Raketen von 120 auf 150 Einheiten erhöhen. Diese Entwicklung zielt in Richtung des ersten Vorgängerspiels. Stoff für weitere Diskussionen?



www.quake.de
sponsored by LocaNet
Wolfgang „Wolle" Mertins (wolle@quake.de)
Jochen „Tekman" Brink (tekman@quake.de)
„Dogman" (NoH_Dogman@gmx.de)
Sven „Wurzelzwerg" Haufe (wurzel@quake.de)

„Das Ereignis des Monats war für uns ganz klar die Q3A-Testversion vom 11.05.1999."

Unreal



Auf der Karte DmTundra kann der Spieler die Statue vom Kirchturm schießen, wenn er zuvor genug Eightballs in seine Waffe geladen hat.

Der Unreal-224-Patch ermöglicht es, auf komfortable Art und Weise einen geeigneten Mehrspieler-Server zu finden.

Das Ding mit dem Ping

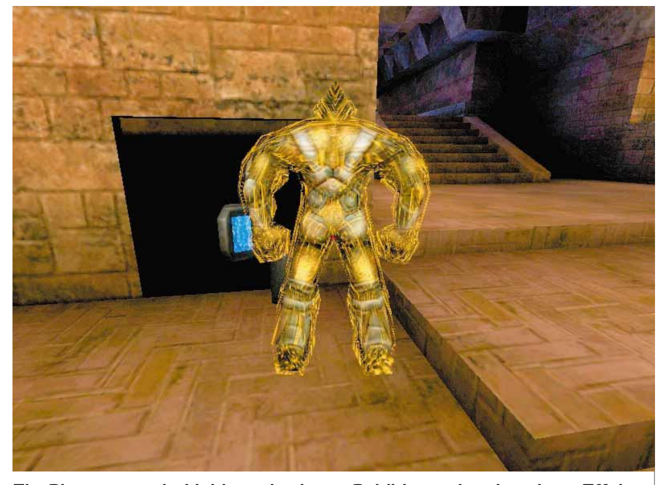
Unverzichtbar für ein Unreal-Spiel im Internet sind die Server, die mit den unterschiedlichsten Konfigurationen laufen und daher sehr viel Abwechslung und lang anhaltende Motivation bieten. Im gängigsten Server-Browser namens GameSpy – Sie finden ihn als PC-Action-Shareware-Version auf der aktuellen Cover-CD – finden Sie etwas mehr als 100 Unreal-Server. Sehr viele Server setzen die Patch-Version 224 voraus (bei uns auf der Cover-CD). Die derzeit populärsten Spielmodi auf den Unreal-Servern sind Deathmatch und Teamgame. Der Modus RealCTF konnte sich bisher nicht durchsetzen, was sich jedoch ändern dürfte.

Verzögerungstaktik

Extrem wichtig, um bei Unreal-Mehrspielerduellen voll auf seine Kosten zu kommen, ist der Ping. Der Ping (eine netzbedingte Verzögerung in Millisekunden) variiert von Server zu Server sehr stark und ist auch abhängig von der jeweiligen Internetverbindung. Wer beispielsweise mit einem 33,6k-Modem über einen Massenprovider wie T-Online oder AOL surft, darf sich nicht wundern, wenn er durchschnittliche Pings von 600 bis 700 Millisekunden auf deutschen Unreal-Servern bekommt. Wer hingegen auf schnellere Provider (beispielsweise Viag Interkom, Mobilcom, Arcor, Knuut etc.) setzt, der erhält eine Auswahl verschiedenster Server mit akzeptablen Verzögerungswerten (200 ms bis 350 ms). Besitzer von 56k-Modems haben es noch besser: Sie haben eine untere Ping-Grenze bei rund 150 ms. ISDN-Benutzer sind, was den Ping angeht, am besten dran: Mit dem richtigen Provider sind Werte von 60 ms auf deutschen und 100 ms auf europäischen Servern



RealCTF, ein Spielmodus für Unreal, bietet zahlreiche neue Elemente und erfordert viel taktisches Fingerspitzengefühl.



Ein Skytrooper, bekleidet mit einem Schildgürtel, zeigt einen Effekt des 224-Patches: Die Skin ist durch den Schutzschirm erkennbar.



Auf der Cover-CD

Bugfix Version 224
Verbesserungen siehe ReadMe-Datei auf der CD.
UnrealPatch224v.exe

Adressenverwaltung

Servername	Herkunft	Version / Spielmodus	IP-Adresse
GXP #1	Deutschland	224 / Deathmatch	194.231.41.123:7777
CMGA.net DM Adv.	Deutschland	224 / Deathmatch	141.39.38.21:7777
CMGA.net DM Std.	Deutschland	224 / Deathmatch	195.243.65.72:7777
CMGA.net TM Adv.	Deutschland	224 / Teamgame	141.39.38.20:7777
CMGA.net TM Std.	Deutschland	224 / Teamgame	195.243.65.78:7777
UCBerlin [UUCE] Std.	Deutschland	224 / Deathmatch	193.96.242.17:7777
UCBerlin [UUCE] Psw.	Deutschland	224 / Deathmatch	193.96.242.76:7777
Scandinavian Server [UUCE]	Finnland	224 / Deathmatch	130.230.57.91:7777
Scandinavian Server [UUCE]	Finnland	220 / Deathmatch	130.230.57.82:7777
Scandinavian Server [UUCE]	Finnland	220 / Teamgame	130.230.57.55:7777
The Porkflute Playground [UUCE]	Finnland	220 / Teamgame	130.237.159.231:7777
CIX UK – Unreal 220	Großbritannien	220 / Deathmatch	194.153.0.82:7777

keine Seltenheit. Die Grenze zwischen Gut und Böse liegt in den meisten Fällen bei 300 ms. Aber es spielen auch weitere Faktoren eine Rolle. Eine Aufstellung der am besten erreichbaren Server aus dem deutschsprachigen Raum finden Sie in unserer Tabelle „Adressenverwaltung“.

Was ist CTF?

CTF ist die Kurzschreibweise für Capture the Flag, einen in der Ego-Shooter-Szene äußerst populären Spielmodus. Ein CTF-Spiel besteht aus mindestens zwei Teams. Ziel des Spiels ist es, die eigene Basis mit der dazugehörigen Flagge gegen die Angriffe der feindlichen Mannschaft zu verteidigen und darüber hinaus selbst die feindliche Fahne zu erobern. Ein Angriff war erfolgreich, wenn die gegnerische Flagge zur eigenen Basis getragen wurde und die entwendete Flagge dort mit der eigenen in Berührung kommt. Hierfür werden Punkte verteilt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat logischerweise gewonnen.

Was ist RealCTF?

RealCTF ist eine besondere Capture-the-Flag-Variante, die mit vielen, vielen Zusatzfeatures wie modifizierten Texturen (Oberflächenstrukturen), Soundeffekten und Skins (Spielfiguren) aufwartet. Darüber hinaus wurde ein Tractor-Beamer als Hilfsmittel ins Waffenarsenal aufgenommen, der es dem Spieler erlaubt, x-beliebige Punkte einer Karte zu erreichen und normalerweise unüberwindliche Hindernisse mit Leichtigkeit zu meistern. Für zusätzliche Abwechslung sorgen sogenannte Artefakte, die Auswirkungen auf die Charaktereigenschaften des Spielers haben. Da die Standard-Unreal-Deathmatchkarten vom Aufbau her keine Chancengleichheit für beide Teams gewährleisten können, wurde speziell für RealCTF ein Map-Pack zusammengestellt. Jede der darin enthaltenden Karten ist in zwei komplett symmetrische Hälften unterteilt. Die Räume der jeweiligen Hälfte sind zur besseren Orientierung für die kämpfenden Mannschaften entweder rot oder blau eingefärbt.

Zur besseren Orientierung leuchten die Räume in den Farben der jeweiligen Teams – auf diesem Bild ganz in Rot.

Tips für Konsoleros

Konsolenbefehl	Wirkung
	Einzel- und Mehrspielerbefehle
TIMEDEMO 1	Framerate (FPS) anzeigen lassen
TIMEDEMO 0	Framerate-Anzeige ausschalten
FOV -Zahl-	Stellt den Blickwinkel auf eine gewünschte Gradzahl ein (voreingestellt 90°)
	Mehrspielerbefehle
STAT NET	Zeigt Details über die Verbindung zwischen dem lokalen Rechner und dem Unreal-Server (besonders wichtig sind Ping und Packet Loss); Ausschalten mit gleichem Befehl
Netspeed -Zahl-	Befehl zur Einstellung der Netzgeschwindigkeit zwischen lokalem Rechner und Server (Werte zwischen 2.000 und 10.000 sind üblich), beeinflußt Ping und Packet Loss
	Einzelspielerbefehle
Allgemeine	
FLY	Flugmodus
GHOST	Durch Wände gehen
WALK	Laufmodus (Ausschalten von GHOST & FLY)
GOD	Unverwundbarkeit
BEHINDVIEW 1/0	Spieleransicht von hinten/Normalsicht
PLAYERSONLY	Zeit friert ein, Spieler kann sich bewegen
OPEN MAPNAME	Sprung in beliebigen Level (Namen stehen im Unreal/Maps-Verzeichnis); oder im Verzeichnis Level mit Doppelklick starten.
	Zusätzliche Waffen
SUMMON DISPERSIONPISTOL	Dispersion Pistol
SUMMON STINGER	Stinger ACK
SUMMON ASMD	ASMD
SUMMON EIGHTBALL	Eightball Launcher
SUMMON FLAKCANNON	FlakCannon
SUMMON RAZORJACK	Razorjack
SUMMON GESBIORIFLE	GES Bio Rifle
SUMMON RIFLE	Rifle Gun
SUMMON MINIGUN	Minigun
ALLAMMO 999	Munition für jede vorhandene Waffe
	Zusätzliche Gegenstände
SUMMON INVISIBILITY	Zeitweise unsichtbar
SUMMON JUMPBOOTS	Sprungstiefel
SUMMON SCUBAGEAR	Tauchgerät
SUMMON SEARCHLIGHT	Suchscheinwerfer
SUMMON VOICEBOX	Geräusche zum Ablenken samt Explosion
SUMMON SUPERHEALTH	100 Gesundheitspunkte

Die Konsole, in die die Befehle einzutippen sind, rufen Sie mit der Ö-Taste auf.

Dominik Haubrich alias
·ºUçÐº·WïZZårÐ
20 Jahre
Student Wirtschaftsinformatik
Ûñrèål Çlåñ ÐèûtsçhlåñÐ
http://www.ucd.de

„Das Ereignis des Monats war das Erscheinen von RealCTF, das noch für sehr viel Furore sorgen dürfte.“

Diablo 2

Diablo 2 – Gemeinsam in die Hölle

Das einfache, aber suchterzeugende Gameplay machte aus Diablo eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. Neben Hunderttausenden von Einzelspielern hat sich im Laufe der Zeit dank Blizzards hauseigenen und kostenlosen Battle.Net-Servern auch eine große Online-Spieler-Gemeinde aufgebaut. Um diesen Erfolg noch zu übertreffen, wird auch Diablo 2 Multiplayer-Spiele per TCP/IP, IPX/LAN, Modem und natürlich mittels Battle.Net unterstützen. Statt vier dürfen sich diesmal sogar acht Mitstreiter pro Spiel gemeinsam durch die finsteren Horden metzeln. Als weitere Neuerung stehen sämtliche Quests auch im Mehrspielermodus zur Verfügung. (Zur Erinnerung: Beim Vorgänger waren nur im Einzelspielermodus alle Quests spielbar.)
Um dem erwarteten Ansturm zu trotzen, wird das Battle.Net kräftig überarbeitet und erweitert. Blizzard plant unter anderem die Einrichtung von europäischen Servern, z. B. in England und auch in Deutschland. Da Ihre Battle.Net-Charaktere diesmal nicht auf Ihrer Festplatte, sondern auf den Servern gespeichert werden, ist Verfügbarkeit und Zuverlässigkeit der Server natürlich von höchster Bedeutung. Sinn dieser Server/Client-Lösung ist es, der Unsitte des Cheatens ein Ende zu bereiten und Ihnen uneingeschränkten Spielspaß zu ermöglichen. Dabei können Sie ohne weiteres Ihren Battle.Net-Helden sichern, um ihn in den anderen Spielmodi zu benutzen, umgekehrt ist der Figurentransfer allerdings nicht möglich.



So wie diese NPC-Rogues dem Barbaren werden Ihnen Ihre verbündeten Partner zur Seite stehen.



Das Battle.Net zu Diablo ist noch gut besucht. So wie hier wird es bei Diablo 2 wohl nicht mehr aussehen.

Spiel speichern – sogar im Internet

„Halt, stop mal … Diablo 2 soll doch um ein Vielfaches größer werden als der Vorgänger. Macht es da denn überhaupt Sinn, ein Multiplayer-Spiel zu beginnen, wenn ich sowieso nicht durchkomme?“
Ja, macht es. Denn: Sie können – zusätzlich zur automatischen Speicherung des Charakters – jederzeit den Spielstand sichern. Die letzte Position des Charakters, Landschafts- und Dungeonlayout, Ihr Fortschritt bei den Quests und sogar das Händlerinventar werden gespeichert. Somit können Sie jederzeit mit einer Ihrer Spielfiguren das Begonnene fortsetzen und zu Ende führen. Der gewählte Charakter erscheint dann an der Stelle, an der Sie sich zuletzt befunden haben. Im Multiplayermodus geht das sogar so weit, daß Sie noch nicht einmal mit den gleichen Mitspielern weiterspielen müssen.
Beim Spielstart können Sie also wählen, ob Sie ein begonnenes Spiel mit den vorherigen oder anderen Charakteren oder Mitspielern fortführen wollen. Oder Sie beginnen ein neues Spiel mit neuen oder gespeicherten Charakteren. Sie können natürlich auch einer laufenden Partie eines anderen Spielers beitreten. Hierbei müssen Sie allerdings angeben, ob Sie freundlich, neutral oder feindlich sind. Als freundlicher Spieler können Sie Ihre Mitspieler nicht gezielt angreifen. Zu Nebenwirkungen von Zaubersprüchen und verirrten Pfeilen konsultieren Sie bitte Ihren Arzt oder Ihre Heiltränke. Außerdem ist Ihr Zutritt von der Zustimmung der anderen Spieler abhängig – auf Basis der vorherigen Angabe der Gesinnung.



NEU: Die Duell-Arenen

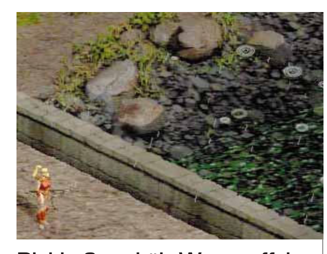


Das Duellieren hat sich mittlerweile auch zu einem beliebten Sport entwickelt. Blizzard stellt hierfür Duell-Arenen für bis zu 16 Spieler zur Verfügung, in denen Sie zu zweit oder in Teams Ihre Kräfte messen können. Gekämpft wird bis zum Umfallen, Ihr Inventar bleibt unberührt – bis auf einen Wetteinsatz, der im Voraus deponiert werden kann. Blizzard plant, regelmäßig Turniere im Battle.Net durchzuführen. Weiterhin können Sie versuchen, sich in einer Weltrangliste an die Spitze zu arbeiten, und das nicht nur im Duell-Modus. Auch Battle.Net-übergreifend ist ein Spieler-Ranking geplant.



Die Macht der Gilden

Diablo im Battle.Net hat allein in Deutschland zur Bildung von über 100 Gilden geführt. Blizzard hat auch dem Rechnung getragen: Sie und Ihre potentiellen Mitglieder können sich für einen Haufen mühsam erkämpften Goldes eine Gildenhalle beim dafür zuständigen NPC kaufen. Bei diesen Hallen handelt es sich um spezielle Spielbereiche, in denen Ihre Gildenmitglieder sich zwecks Chattens und Handelns treffen können. Sogar die Möglichkeit, Items zu deponieren, ist vorhanden. Als Gildenchef legen Sie fest, wer Zutritt zur heiligen Halle hat – außerdem das Eintrittspaßwort, den Gildennamen und das Gildenkürzel, das automatisch an den Namen des Mitglieds angehängt wird. Außerdem können Sie ein Farbschema zur Identifikation in den Channels festlegen. Ach übrigens, erwähnte ich schon, daß der Chef den Gildenschatz verwaltet und Eintrittsgold verlangen kann? Aber übertreiben Sie es lieber nicht, Sie können abgewählt werden! Es gibt jetzt schon die ersten Diablo-2-Gilden, und die meisten Diablo-Gilden werden ihre Aktivitäten auch auf Diablo 2 erweitern. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.



Diablo 2 enthält Wettereffekte. Regentropfen generieren die typischen Kreise im Wasser.

Bequem: Kaufen und Verkaufen

Erinnern Sie sich noch an das mühsame Handeln von Ausrüstungsgegenständen im Battle.Net? Anwhispern, paßwortgeschütztes Spiel aufmachen, Klamotten hinschmeißen und hoffen, daß der andere nicht das Item nimmt und aus dem Spiel hüpft. Schluß damit! Im Battle.Net gibt es einen Handelsbereich, in dem sich willige Spieler treffen, um ihre Ausrüstung aufzumotzen. Mit einigen wenigen Mausklicks sind die Offerten gemacht, und bei beiderseitigem Einverständnis geht der Handel automatisch über die Bühne.

Ausführlich ausprobieren können Sie all das, wenn Sie zu den Glücklichen gehören, die an dem im Juli/August stattfindenden Beta-Test teilnehmen. Die Anmeldung wird von Blizzard kurzfristig auf den Webseiten (www.blizzard.com) für einige wenige Stunden geöffnet. Wenn Sie also einer der Hartgesottenen sind, die dort alle paar Stunden vorbeischauen, gehören Sie eventuell zu den ca. 1.000 Glücklichen, die aus allen Anmeldungen ausgelost werden.

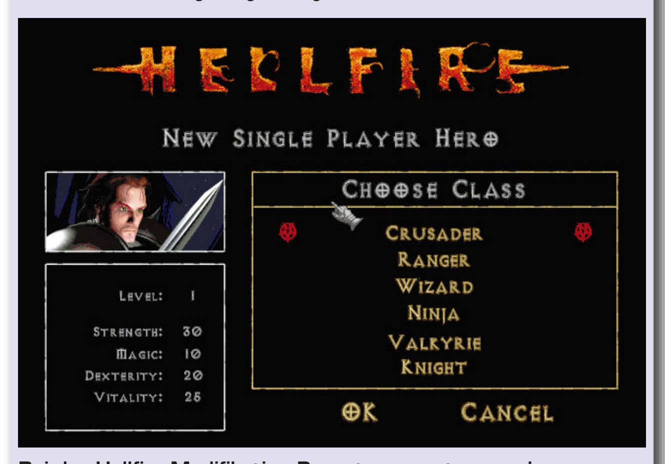
Oldie-Ecke: Tips zu Hellfire

Sierras Diablo-Erweiterung Hellfire können Sie noch etwas aufpeppen.

1. Zwei weitere Charakterklassen, Barde und Barbar, sowie einen Multiplayer-Modus für Modem, IPX und Direct-Cable-Connection können Sie wie folgt hervorlocken:

- Datei command.txt im Hellfire-Verzeichnis auf folgenden Stand bringen: „cowquest;theoquest;bardtest;multitest;barbariantest"
- Hellfire-Patch auf Version 1.01 installieren
- Datei hellfrui.dll im Hellfire-Verzeichnis durch eine modifizierte Version ersetzen

2. Geneigte Spieler könnten ganze sechs neue Charakterklassen, neue Unique-Items, veränderte Item-Werte und eine andere Verteilung der Monster in den Levels mittels Purgatory, einer weiteren Modifikation, scharfmachen. Purgatory beinhaltet übrigens auch das Update auf die oben genannten Charaktere. Da in beiden Versionen allerdings der Source-Code der hellfire.exe bzw. hellfrui.dll modifiziert wurde, ist das Ganze urheberrechtlich nicht legal und daher nicht auf der Cover-CD. Beide Modifikationen werden nicht von Blizzard/Sierra unterstützt. Benutzung erfolgt auf eigenes Risiko.



Bei der Hellfire-Modifikation Purgatory ersetzen sechs neue Charakterklassen die vier alten.



Baldur´s Gate



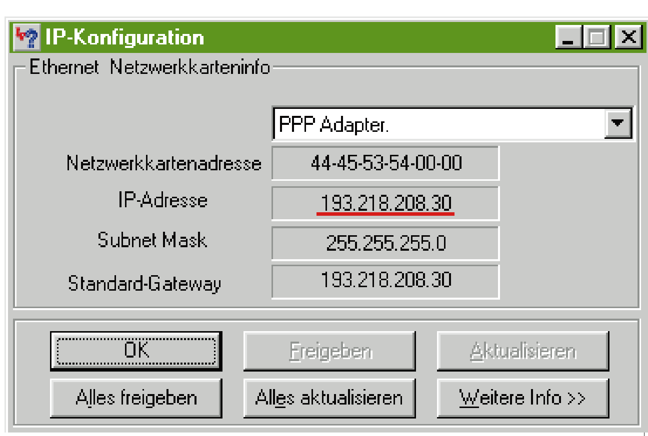
Die Legenden der Schwertküste führen Sie unter anderem auf eine Insel, die Sie nur mit dem Schiff erreichen.

Die Legenden der Schwertküste

Für Baldur's Gate ist das erste Add-On mit dem Titel „Legenden der Schwertküste" erschienen. Geboten werden vier neue Regionen mit Quests, zusätzliche Items und einige wenige neue Gegner. Außerdem wurde die Grenze für Erfahrungspunkte von 89.000 auf 161.000 erhöht. Ob die CD für den Gelegenheitsspieler interessant ist, bleibt fraglich, echte Fans greifen sowieso zu. Laut Interplay ist ein zweites Add-On bereits in Arbeit und der Nachfolger zu Baldur's Gate soll nächstes Jahr erscheinen.

Mehr Spaß im Netz

Haben Sie Baldur's Gate bereits durchgespielt? Sie haben die Schwertküste erkundet, unzählige Aufträge gelöst und Angreifer können Ihnen nur ein müdes Lächeln abringen? Dann probieren Sie doch mal ein Multiplayer-Spiel. Sie haben bei Baldur's Gate die Möglichkeit, die komplette Story auch gemeinsam zu spielen. Die einfachste Variante, mehrere Rechner zu verbinden, ist das IPX-Protokoll oder ein serielles Kabel. Sie können auch über eine Modem-Direktverbindung oder das Internet spielen. Bei der letzteren Methode ist allerdings eine Besonderheit zu beachten: Alle Mitspieler brauchen dafür die IP-Nummer des Rechners, auf dem das Spiel eröffnet wird. Ihre IP-Nummer erfahren Sie unter Windows 95/98, indem Sie im Startmenü auf „Ausführen" klicken und dort „WINIPCFG" eingeben. Als Protokoll wählen Sie im Spiel TCP/IP und geben später die IP-Nummer ein.



Über das Tool WINIPCFG erfahren Sie ihre IP-Nummer.

Eigene Charakter-Porträts einbinden

Wenn Ihnen Ihr Held zu unpersönlich erscheint, können Sie ihm ein eigenes Porträt verpassen. Dazu müssen Sie lediglich mit einem beliebigen Grafikprogramm zwei Bilder Ihres Helden erstellen. Diese Bilder müssen allerdings in einem bestimmten Format gespeichert werden: das kleine Porträt in der Größe 38 Pixel breit und 60 Pixel hoch mit 8 Bit Farben und das große Porträt in der Größe 110x170 Pixel mit einer Farbtiefe von 24 Bit. Beide Bilder müssen als Bitmaps (*.BMP) gespeichert werden. Um die Bilder in das Spiel einzubinden, erstellen Sie im Hauptverzeichnis von Baldur's Gate den Ordner „Portraits" und speichern die Bilder in diesen Ordner. Fügen Sie an den Namen kleiner Porträts ein „S" (small) und an den Namen großer Porträts ein „L" (large) hinten hinzu. Die Namen selbst können deswegen nur noch 1-7 Zeichen lang sein.



In diesem Menü wählen Sie das Porträt für Ihren Charakter.

Beispiel:
XXXXXXXS.bmp für kleines Porträt (38x60, 8 Bit)
XXXXXXXL.bmp für großes Porträt (110x170, 24 Bit)

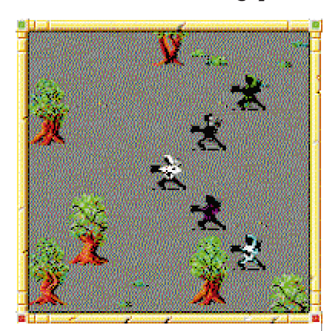
Im Mehrspielermodus muß jeder Spieler Kopien der Bilder besitzen, da sonst keine Bilder angezeigt werden.

Legende mit Sprachproblemen

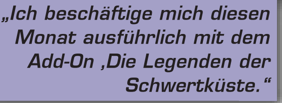
Die englische Version von Legenden der Schwertküste kann nicht auf einem Betriebssystem mit deutscher Spracheinstellung gespielt werden. Um diese Version zu benutzen, muß man die Spracheinstellung in Windows auf „Englisch" umstellen.

Baldur's Gate Online

Bioware arbeitet an einem Online-Rollenspiel, das in den Forgotten Realms spielt. Der Titel wird wahrscheinlich „Neverwinter" lauten. Es basiert auf dem Spiel „Neverwinter Nights", das AOL von 1991 bis 1997 anbot. Als Erscheinungstermin wird das 4. Quartal 2000 angepeilt.



Mit der Grafik des Vorgängers wird das neue Spiel nichts mehr gemeinsam haben.



Andreas Bytzek
22 Jahre, EDV-Operator
http://baldur.gamesmania.com

„Ich beschäftige mich diesen Monat ausführlich mit dem Add-On ‚Die Legenden der Schwertküste.'"



EverQuest – Neues aus Norrath

Sonys Online-Rollenspiel bekommen Sie bisher ausschließlich als Import im Spieleversand. Die monatliche Spielgebühr von knapp $ 10 können Sie nur per Kreditkarte (American Express, Master- oder Visa-Card) bezahlen. EverQuest wird grundsätzlich in englisch gespielt, wer zumindest auf deutschsprachige Spieler treffen möchte, sollte sich auf dem Server Solusek Ro einloggen. Interessant ist auch der PvP-Server Rallos Zek. Im Gegensatz zu den anderen Servern kämpfen hier Spieler häufiger gegeneinander (PvP, engl. Player vs Player). Auf allen anderen Servern ist PvP ebenfalls möglich, aber nur bei einem Duell, an bestimmten Orten oder wenn man diese Absicht ausdrücklich kundtut, indem man seine „PvP-Note“ beim „Priest of Discord“ abgibt. Start von EverQuest war nach ausgiebiger Testphase der 16.3.99. Trotzdem ist das Spiel noch nicht ganz fehlerfrei. Im Vergleich zu anderen Online-Spielen schneidet EQ diesbezüglich immer noch gut ab. Verant/Sony gibt sich große Mühe, Fehler zu beheben, und die zahlreichen Online-Guides helfen den Spielern bei ihren Problemen. Mittlerweile schaltete Sony schon einige neue Server zu, da die Spielerzahl pro Server oft über 1.500 liegt. In einigen Zonen kann es voll werden, aber die Welt ist groß genug für alle.

Aktionsbereitschaft

Entschlossen und voll Tatendrang organisieren Spieler selbst größere Events. Bei der Invasion der Katzeninsel halfen sich die Spieler gegenseitig, um den beschwerlichen Weg zurückzulegen. Schließlich sahen sich die Katzenwesen einer großen Armee gegenüber. Was die Sache noch interessanter machte: Plötzlich schlug sich eine Gruppe von Spielern auf die Seite der Katzenwesen. Bei der Schlacht um Freeport auf dem Server Rallos Zek haben über 200 Spieler mehrere Stunden mit ihren bösen Trollen, Ogern und Dunkelelfen gegen die guten Rassen Menschen, Zwerge, Hobbits, Waldelfen, Gnome und Hochelfen gekämpft. Ausführlichere Berichte über solche heroischen Ereignisse finden Sie unter anderem auf http://www.eq.mystics.de.



Stärkere Monster wie dieses Skelett bekämpfen Spieler bevorzugt im Team. Durch den Zauberspruch des Untoten regnet Feuer vom Himmel und verletzt alle Charaktere in der Nähe.

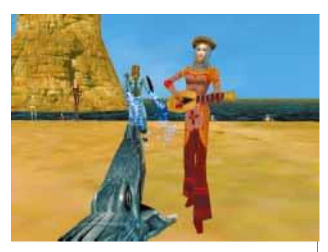
Letzte Neuigkeiten

Auf der E3 veröffentlichte Verant/Sony einige Details über das kommende Expansion Set zu EverQest:

- 15 neue Zonen, darunter „Paineel“ und „Field of Bones“.
- „Field of Bones“ ist für Level 40 und höher ausgelegt.
- Über 25 neue Monster
- Bis zu drei Schiffe sollen den neuen Kontinent anfahren, eines von „Butcherblock“ und bis zu zwei von Antonica (vermutlich von „Freeport“ und „Oasis“) aus.
- Die Levelgrenze wird erhöht, wahrscheinlich um 25 auf Level 75.
- Bis zum Erscheinen des Expansion Packs bekommen Level-50-Charaktere keine Erfahrungspunkte.
- Eine neue Rasse für Spieler, der Lizardman, soll enthalten sein. Der Lizardman besitzt Infravision und ist grundsätzlich böse, soll durch eine bestimmte Klassenwahl aber auch als neutral gelten.
- Das Expansion Set wird nicht zum Download bereitstehen, sondern verkauft. Dafür bleiben die monatlichen Spielgebühren gleich.
- Das Expansion Set ist für das 1. Quartal 2000 geplant.



Die Echse wehrt sich gegen die Angriffe mehrer Spieler mit Zaubersprüchen.



An der Küste der Wüste Ro fällt dieses gefräßige Krokodil eine Bardin an.

Nachbesserungen

Mit etlichen Details ist die Spielgemeinde noch unzufrieden und Verant/Sony hat folgende Nachbesserungen für die nächsten Updates angekündigt:

- Mehrere neue Zonen
- Die „Trade Skills“ (Schmieden, Schneidern usw.) werden stark überarbeitet.
- Die meisten „Überwaffen“ sind momentan keine Quest-Items – das wird sich noch ändern.
- Quests werden weiter überarbeitet, Fehler beseitigt und neue Quests werden eingebaut.
- Der Skill „Specialization“ (vorgesehen für alle Magier) wird integriert.

EverQuest im Internet

Zahllose Fans stecken viel Arbeit in Internetseiten zu EverQuest, die von nützlichen Informationen nur so strotzen. Fast alle verfügen über aktuelle Meldungen, Datenbanken, Tabellen, Foren sowie Tips & Tricks. Hier nur die wichtigsten:

URL	Kurzbeschreibung	Besondere Inhalte
www.eq.mystics.de	Die deutsche EverQuest-Seite!	Spielerdatenbank mit E-Mail- und ICQ-Adressen
www.eq.stratics.com	Informationen für Experten	Gute Tabellen zu Klassen, Rassen, Fertigkeiten, Zaubern
www.eqvault.com	Basisinformationen	Status der einzelnen EverQuest-Server
www.eqx.simplenet.com	Online-Zeitung	Gut aufbereitete Nachrichtenartikel
www.gameznet.com/eq	Profiseite, viele Spoiler	Listen besonderer Gegenstände



Michael Herold
29 Jahre, SAP-Administrator, Hilden/Düsseldorf
http://www.mystics.de

„Charakter Erdo ist gerade Level 20 geworden und wartet sehnsüchtig auf einen Gamemaster, der ihm seinen zweiten Namen verpaßt“

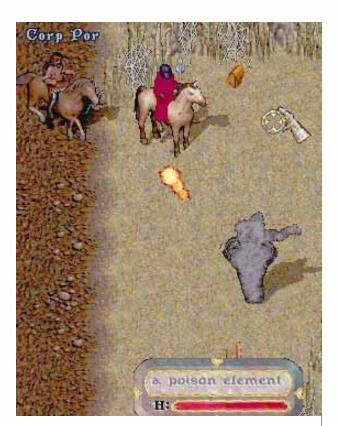
Ultima Online

Ultima Online 2

Der Erfolg von Ultima Online veranlaßte Origin dazu, sich über eine Fortsetzung Gedanken zu machen. Die Gerüchteküche um UO2 brodelt schon eine Weile. Sicher scheint zu sein, daß UO2 komplett in 3D erscheinen wird (mit der Engine von UO9) und die Spieler von UO ihre Charaktere mit nach UO2 nehmen können. Wann genau der zweite Teil der Ultima-Serie erscheinen wird, steht noch nicht fest.

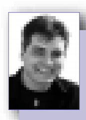
Der Zauber der Onlinewelt

Einige werden davon gehört haben, manche werden es spielen, doch die meisten werden nur wenig über den Online-Ableger aus der Ultima-Serie wissen. Das dürfte daran liegen, daß in Deutschland der Online-Bereich noch in den Kinderschuhen steckt. Da Ultima Online ein



Verzweifelt wehrt sich das Poison Elemental. In Kürze teilen die Helden sich die Beute.

reines Online-Spiel ist, begrenzt sich die Zahl der potentiellen Spieler auf diejenigen, die sich bereits in den Weiten des Internets bewegen. Wer sich von den Onlinekosten nicht schrecken läßt, den erwartet eine beinahe süchtig machende Spielerfahrung mit nahezu unbegrenzten Möglichkeiten zur Interaktion. Wie für Rollenspiele üblich, erschafft man auch bei Ultima einen Charakter. Mittels eines Punktesystems werden der Figur verschiedene Eigenschaften zugeordnet. Bereits hier wird erkennbar, wie weitreichend die Möglichkeiten im Spiel sind. Der „Newbie" (engl. für Neuling) kann aus sage und schreibe 64 verschiedenen Fertigkeiten drei auswählen, mit denen sein Charakter sein virtuelles Leben beginnt. Neben den klassischen Fähigkeiten wie Magie, Schwertkampf und Bogenschießen stehen auch Rollenspieler-Fertigkeiten wie Heilen, Schmieden oder Kartographieren zur Verfügung. Nachdem man seinen Helden den eigenen Wünschen entsprechend modifiziert hat – auch optisch – begibt man sich in die Welt „Britannia". Im Spielverlauf selbst kann man dann weitere Fertigkeiten erlernen und so den Charakter nach seinen Wünschen formen. Die ersten Stunden in Britannia verbringt der staunende Neuling meist mit Ausprobieren. Gerade zu Beginn ist es dabei besonders hilfreich, wenn man von einem „alten Hasen" ein wenig Unterstützung erhält. Überhaupt ist es gerade die Möglichkeit, etwas gemeinsam mit Gleichgesinnten zu unternehmen, die Ultima Online zu einer besonderen Erfahrung macht – ganz gleich, ob man die Mitspieler auch im wirklichen Leben kennt. Streifzüge durch die Wälder und Dungeons des Landes, Abenteuer im Kampf gegen Monster, der Aufbau eines eigenen Geschäfts oder die Gründung einer Gilde ziehen einen immer wieder in dieses virtuelle „zweite Leben". Da das Spiel kein Ende im eigentlichen Sinn hat (selbst der Tod ist nicht endgültig), schafft Ultima Online das, was vielen „normalen" Spielen nicht vergönnt ist: Man spielt es monate-, ja sogar jahrelang …



Michael Werner, 25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi, Reilingen
www.anats-paladine.de

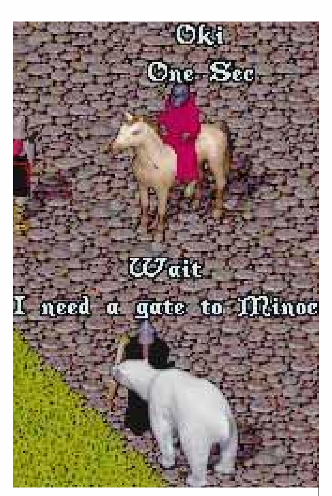
„Ich spiele Ultima Online, also bin ich" – meine persönliche Meinung :)



Tavern Of The Eight Virtues – Die Taverne der Acht Tugenden ist eine von Spielern geführte Taverne. Hier findet man echte Rollenspieler, wenn man zur richtigen Zeit dort ist.

Weltenmacher

Die Macher des im Guinness-Buch der Rekorde genannten Online-Spiels, Origin Inc., haben inzwischen 14 Serverpools über den Globus verteilt. Dabei stellt jeder Serverpool eine eigene Welt, eine eigene Ökonomie dar, die lebt und sich entwickelt. Seit Ende 1998 sind die beiden europäischen Server „Drachenfels" und „Europa" in Betrieb – nach Protestaktionen europäischer Spieler im Spiel selbst (die erste organisierte Online-Demo gegen schlechte Internetverbindungen zu den damals ausschließlich in den USA befindlichen Servern). Seitdem tummeln sich dort die meisten deutschsprachigen Spieler.



Hilfsbereitschaft ist in Britannia allgegenwärtig – dieser Tierzähmer benötigt ein Moongate zu einem anderen Ort.



Eines der gefährlichen Poison Elementals. Nicht ungefährlich, wenn man ihm Aug' in Auge gegenübersteht. Zu zweit hat man es da wesentlich einfacher.

Meridian59 – Dark Auspices

Dark Auspices

Erfolgreich startete am 4. Mai die deutsche Version von Dark Auspices. Wie bei jedem Update gibt es auch bei Dark Auspices zahlreiche neue Monster. Grundwürmer lauern heimlich unter der Erde und die besonders starken Xeochicatls bieten für erfahrene Spieler Herausforderungen. Viele Veränderungen verbessern das nun komplexere und interessantere Spielsystem. Nach dem Tod von Herzog Kalior übernimmt sein Neffe Akardius sein Amt und schickt seine Untertanen in den Kampf gegen die Rebellen aus Jasper und die Armee der Prinzessin. General Jonas D'Accor greift in die Machtverhältnisse in Meridian ein und versucht ebenfalls, Anhänger für seine Fraktion zu gewinnen.



Die Grundwürmer lauern versteckt unter der Erde und greifen plötzlich ihr Opfer an.

Fraktionen in Meridian

Neben den bekannten Fraktionen des Herzogs und der Prinzessin gibt es zwei weitere. Die Rebellen werden von General Jonas D'Accor angeführt und alle Spieler, die keiner dieser drei Gruppierungen beitreten, bilden eine eigenständige Fraktion. Falls Sie sich aus den Streitigkeiten um Gebietseroberungen raushalten und einfach nur jede Stadt betreten wollen, bleiben Sie fraktionslos. Allerdings profitieren Sie nicht von Vorteilen, die die Zugehörigkeit zu einem Lager bieten.

Die Rebellen agieren von der Bergwerksstadt Jasper aus. Angeführt werden sie von General Jonas D'Accor, der seinen Anhängern durch eine erhöhte Schlagkraft Vorteile im Kampf bietet. In seiner Fraktion regeneriert sich außerdem die Lebenskraft schneller und Waffenfertigkeiten verbessern sich leichter.

Prinzessin Kateriina erhebt ebenfalls Anspruch auf den Thron. Sie lebt in Schloß Bourgeois, nahe der königlichen Stadt Barloque. Ihre Anhänger erhalten durch sie mehr Effektivität in ihren Zaubersprüchen. Sie sind zwar im Umgang mit Waffen eingeschränkt, doch dafür können sie sich besser verteidigen.

Herzog Akardius, der Neffe des ermordeten Herzog Kaliors, lebte lange Zeit auf Ko'catan und studierte dort die Lehren Riijas. Anhänger dieser Schule erhalten von ihm besondere Unterstützung. Wie schon sein Onkel ermöglicht er seinen Untertanen außerdem bessere Preise bei den Händlern.



Soldaten der Rebellenarmee schützen den Eingang zu ihrer Hauptstadt Jasper und greifen alle Feinde an.

Online-Feldzüge

Konnten bislang die Machtverhältnisse zwischen den Lagern nur durch das Abliefern von Artefakten bei den Ratsherren bestimmt werden, so ist das nun auch durch Gebietseroberungen möglich. Viele Gebiete zwischen den Städten und auch die Städte selbst besitzen Flaggenmasten, die von den einzelnen Gruppierungen erobert werden können. Durch die Ausweitung der Gebiete erhalten die Fraktionen einen stärkeren Einfluß am königlichen Hof, was wiederum allen Anhängern zugute kommt.



Die Rebellen und die Anhänger der Prinzessin kämpfen um ein Gebiet.

Regeln für Gebietseroberungen

- Der Charakter, der versucht, das Gebiet zu erobern, darf die Karte für eine bestimmte Zeit nicht verlassen.
- Sollte der Charakter sterben, die Karte verlassen oder die Flagge verlieren, bevor die Zeit abgelaufen ist, gilt der Versuch als mißlungen.
- Wenn sich der Charakter nach Ablauf der Zeit noch lebend in der Karte befindet, gilt diese als erobert und der Mast trägt nun die Farben der Fraktion des Spielers.
- Der Charakter muß stark genug sein, um einer Fraktion beitreten zu dürfen.
- Der Charakter darf nicht der Fraktion angehören, die das Gebiet kontrolliert.
- Es darf zu dem Zeitpunkt kein anderer Eroberungsversuch laufen.
- Das betreffende Gebiet muß an ein schon erobertes Gebiet angrenzen.
- Seit dem letzten Eroberungsversuch muß eine bestimmte Zeitspanne vergangen sein.
- Es müssen mindestens 20 Spieler eingeloggt sein.
- Es müssen sich mindestens vier Spieler der gleichen Fraktion in dem Gebiet befinden, um einen Eroberungsversuch zu starten.

Auf der Cover-CD

M59-Statistik-Erfassung v2.71d
Nützliches Tool zur Erfassung diverser Daten des Charakters.
m59sl271.zip

Mer-Cron v2.1
Interessant gestaltete und einfach zu bedienende Meridian-Uhr mit hilfreicher Alarm-Funktion.
mercron21.zip

M59 Offline Mail Reader V2.5c
Erlaubt es, Game-Mails auch offline zu lesen und zu sortieren.
M59or25c.zip

HCBs Meridian-Uhr
Meridian-Uhr, die sich in den oberen Rand des Meridian-Fensters integriert.
hcbmerwa.zip

Weltkarte für Dark Auspices
weltkarte.gif



Xeochicatl attackieren die Magische Quelle in der verschlungenen Eishöhle.



Horst Winkler
27 Jahre, Informatik-Student, Hanau
E-Mail: Horwin@ritter-der-ehre.com
Homepage: www.ritter-der-ehre.com, www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/

Wenn Ihr Fragen zum Spiel habt, sprecht einfach mal meinen Charakter Horwin auf Server 113 oder 200 an, schickt mir eine E-Mail oder besucht meine Homepage. Wir sehen uns im Spiel.

Need for Speed 3



Der erweiterte Hot-Pursuit-Modus: Von deutschen Polizeiautos auf deutschen Straßen umzingelt.

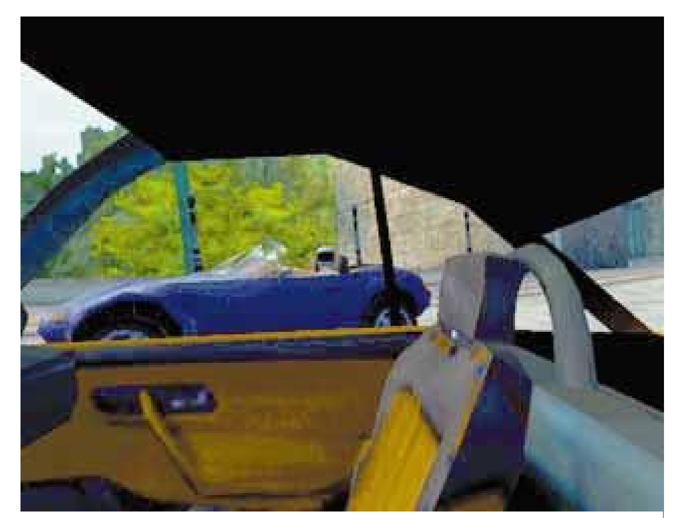


Funkenflug: Die Leitplanke bewahrt Sie vor schlimmeren Schäden.

Need For Speed 4 steht in den Startlöchern

Zur Zeit wartet die Rennspiel-Szene auf „Brennender Asphalt" (englischer Titel: High Stakes), den vierten Teil der Need-For-Speed-Serie. Während PlayStation-Besitzer schon durchstarten durften, müssen PC-Spieler sich noch etwas gedulden. Insgesamt wird es 21 lizenzierte Sport- und Bonuswagen (inklusive fünf Polizeiautos) und 19 Strecken (darunter neun der beliebtesten Strecken aus den Vorgängern) geben. Aussehen und alle technischen Daten der Autos entsprechen exakt ihren realen Vorbildern. In „Brennender Asphalt" warten Flitzer, die Sie sonst nur im Fernsehen zu Gesicht bekommen: BMW M5 (neu), BMW Z3 (neu), Chevrolet Camaro (neu), Chevrolet Corvette, Ferrari F50 (neu), Ferrari 550 Maranello, Jaguar XKR (neu), Lamborghini Diablo SV, McLaren F1 GTR (neu), Mercedes CLK GTR, Mercedes SLK 230 (neu), Pontiac Firebird (neu), Porsche 911 Turbo (neu) und die ebenfalls neuen Polizeiwagen BMW M5, Corvette und Porsche 911 Turbo. Zudem wird es noch fünf weitere versteckte Fahrzeuge geben. EA hat angekündigt, zu einem späteren Zeitpunkt im Internet weitere Wagen anzubieten. Es bleibt abzuwarten, wer mit dem Nachschub schneller sein wird: die Fans oder der Hersteller selbst. Aber auch im Spiel sind natürlich nicht alle Vehikel von Anfang an verfügbar, sondern müssen erst nach und nach freigespielt werden.

In Need For Speed 4 müssen Sie sich hüten, einen Gegner zu rammen oder mit Vollgas in eine Kurve zu düsen, da jeder Fehler die Karosserie und auch das Fahrverhalten beeinträchtigt. Wenn Sie auf volles Risiko gehen wollen, können Sie diese Funktion auch ausschalten. Da



Augen rechts! Die neu durchgestylte 360°-Rundumsicht im Cockpit läßt auch einen Blick auf den Gegner im Nachbarwagen zu.



Der Ferrari F50 im Ausstellraum: Mit genügend Kleingeld können Sie sich im neuen Karrieremodus die schönsten Autos kaufen.

kommt die Vier-Punkt-Fahrphysik, die in Need For Speed 4 berücksichtigt wurde, gerade recht: Jedes Rad für Federung, Haftung und Bremsverhalten wird einzeln berechnet, so daß Sprünge oder Experimente abseits der Piste noch spektakulärer aussehen. Außerdem kommt endlich jeder Besitzer von Need For Speed 4 in den Genuß einer 3D-Cockpit-Ansicht. Per Knopfdruck lassen sich die Armaturen sogar beleuchten. Hut ab vor so viel Liebe zum Detail. Bei Blicken aus dem Seitenfenster wird nicht einfach umgeblendet, sondern die Kamera gleitet mit einem schnellen Schwenk durch Ihren Wagen und Sie schauen dem Gegner im Nachbarauto auf die Finger. In Need For Speed 3 konnten aufgrund von Grafikkartenproblemen nicht alle Spieler diese Funktion in Anspruch nehmen. Grund genug, jetzt noch zusätzlich mit beleuchtbaren Armaturenbrettern nachzubessern. Neu ist auch der Karriere-Modus, der Hochspannung garantiert: Nur, wenn Sie in 30 Rennen gute Plazierungen samt den dazugehörenden Trophäen erringen, gewinnen Sie Geld und können Ihr Auto reparieren, tunen oder sogar ein neues Auto kaufen. Dabei kann man zwischen den beiden Spielmodi High Stakes oder Knockout wählen. Die finale Herausforderung ist ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Spieler und Computer-Gegner. Der Verlierer muß nach dem Rennen sein heißgeliebtes, aufgerüstetes Auto dem Gewinner überlassen: So schmerzen Niederlagen erst richtig! Weiterhin wird es den Einzelrennen-Modus geben, der sich nun in fünf verschiedene Teile aufsplittet: Knockout (hier winken Bonusstrecken), Turnier (Bonuswagen) und die drei Hot-Pursuit-Modi Classic (Räuber- und Gendarmspiel über eine festgelegte Rundendistanz), Get Away (Sie müssen versuchen, möglichst lange der Polizei zu entfliehen oder, wenn Sie selber als Cop unterwegs sind, in einer möglichst geringen Zeit alle Gegner verhaften) sowie Time Trap (mit Zeitlimit). Hier können Sie auch neue Autos freifahren. Der Clou ist jedoch mit Sicherheit die neue Netzwerkfähigkeit, die endlich für schlaflose Nächte im Internet sorgen wird. Aber auch an einem PC läßt es sich auf geteiltem Bildschirm um die Wette brausen.


Nachschub für NFS 3: Mit dem Monster Truck zerquetschen Sie Polizei und Gegenverkehr.


Nichts ist unmöglich: Mit dem wendigen ADAC-Helikopter fliegen Sie über die NFS3-Straßen.

Tips, Tricks und sonstige Schummeleien

Für NFS3 – Hot Pursuit existieren Unmengen von Cheats, die Sie im Hauptmenü, bevor Sie auf „Rennen" klicken, eingegeben müssen. Der ultimative Cheat ist „allcars", durch den Ihnen alle Strecken und Wagen von Anfang an zur Verfügung stehen. Daneben gibt es noch Cheats für höhere Geschwindigkeit („gofast"), mehr Gegenverkehr („rushhour") und mehr Rennautos („go01" bis „go21"). Außerdem können Sie dank einiger Abkürzungen der Polizei in letzter Sekunde noch ein Schnippchen schlagen. Es lohnt sich auf jeden Fall, die Augen nach diesen zeitsparenden Hilfen offen zu halten.


Empire City: Hier verteckt sich hinter Plakatwänden ein versteckter Gang kurz vor der vorletzten Kurve. Dahinter müssen Sie sich auf eine 90°-Kurve und einen Sprung gefaßt machen.

Wie präsentiert sich Need For Speed im Internet?

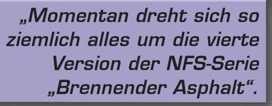
Im Internet gibt es mittlerweile einige Webseiten über Need For Speed. Vor allem englische Seiten sind sehr stark vertreten. Doch außer Infos rund um die Nachfolgerversion, Tips, Tricks und Cheats gibt es jede Menge Autos (momentan über 300 Stück) und Strecken (momentan etwa 30), die Sie sich herunterladen und in Ihr NFS-Verzeichnis entpacken können. Um Strecken und Gefährte ins Spiel einzubinden, müssen Sie keine Programmierkenntnisse haben. Falls noch nicht vorhanden, können Sie Ihr Traumauto auch selbst zusammenbauen. Dies wird allerdings alles erst dadurch ermöglicht, daß sich findige Programmierer die Arbeit machen, entsprechende Eingabeprogramme zu konstruieren So gibt es beispielsweise Wageneditoren oder auch einen speziellen Streckeneditor, mit dem sich Form und Aussehen eines Kurses verändern lassen. Der Streckeneditor sowie einige der besten Wagen und Strecken liegen für Sie auf der Cover-CD bereit.

Auf der Cover-CD

Track-Editor T3ed
Nützliches Tool, um neue Strecken für Need for Speed 3 nach Ihren eigenen Wünschen zu entwerfen.
t3ed.zip

Neue Wagen
Ermöglicht es Ihnen, NFS3 mit acht neuen Gefährten zu fahren: ADAC-Helikopter, Batmobil, Batmobil mit Blaulicht, Ferrari F300, Ferrari F50, McLaren Mercedes und Monster-Truck.
fahrzeuge.zip

Neue Strecken
Ersetzen Sie mit Rally World und Rusty Springs alte Strecken in NFS 3 durch zwei brandneue Pisten.
strecken.zip


Ben Romberg
14 Jahre, Schüler
http://www.need4speed.de

„Momentan dreht sich so ziemlich alles um die vierte Version der NFS-Serie „Brennender Asphalt".

Flugsimulationen

Kompetenter Partner



Ab dieser Ausgabe wird das Team der deutschen Website „Flight Simulator Magazin" (www.flightsimulator.de) nun regelmäßig die zivile wie militärische Flugsimulations-Szene für die PC-Action-Leser unter die Lupe nehmen. Das Team um Frank Möllenhof berichtet über die neuesten Trends, Add-Ons, Updates sowie über das Geschehen in der globalen Onlinewelt der Flightsimmer. Dafür wird das Web nach den besten Download-Files abgesucht. Highlights werden auf der Heft-CD veröffentlicht, damit auch diejenigen Leser, die bisher noch keinen Internetzugang haben, von der riesigen Menge an kostenlosen und dabei qualitativ hervorragenden Downloads profitieren können.

Flight Simulator 98 aufgerüstet

Microsofts zivile Flugsimulation gehört zu den weltweit erfolgreichsten PC-Spielen. Der Erfolg des Produktes liegt nicht unbedingt an seiner überragenden Qualität, sondern in der engagierten Unterstützung durch seine Nutzer. Microsoft hat es durch ein offenes Programmiersystem möglich gemacht, den FS ordentlich zu „tunen". Etwas Programmierkenntnis vorausgesetzt, kann praktisch jeder Nutzer die Simulation verbessern und erweitern: Neue Flugzeuge oder Cockpitleisten, verbesserte Sounds oder Flugmodelle, modifizierte Texturen oder komplett neue Zusatzszenerien sind so in den letzten 17 Jahren entwickelt und stetig der neuesten Programmversion angepaßt worden. So sind inzwischen mehrere tausend Erweiterungen entstanden, die über das Internet – zumeist als kostenlose Freeware – verfügbar sind. Aber auch ohne Netzzugang muß man nicht auf Add-Ons verzichten. Viele kommerzielle Anbieter bieten im Fachhandel Zusatz-Softwarepakete an, die neue Flugzeuge und/oder Szenerien für den FS98 enthalten. Hier muß man aber genau hinschauen, denn oft wird versucht, mit drittklassigem Material oder leicht überarbeiteter Freeware Kasse zu machen. Auch in diesem Bereich werden wir den Markt beobachten und auf empfehlenswerte Titel aufmerksam machen.

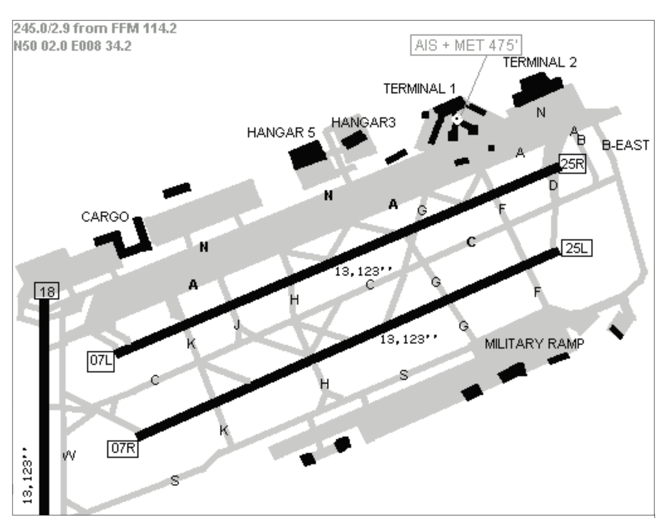
Learjet-Cockpit und Rhein-Main

Für diese Ausgabe haben wird ein brandneues Freeware-Panel – das Armaturenbrett im Flugzeug – für den Learjet im FS98 sowie eine beeindruckende Freeware-Szenerie des Frankfurter Flughafens auf die Heft-CD gebrannt. Denn obwohl im FS98 über 3.000 Flughäfen implementiert sind, sucht man eines der weltweit wichtigsten Luftdrehkreuze, den Frankfurter Rhein-Main-Flughafen, in Microsofts Flugsimulator vergeblich.
Das Learjet 45 Panel stammt von Rolf Dieter Bückmann aus Brasilien, der sich ganz besonders beeilt hat, um die neueste Panelversion 2.0 für die Heft-CD zu vollenden. Das Panel ist für die Monitorauflösung 1.024x768 optimiert, was eine gute Lesbarkeit der Instrumente gewährleistet. Es enthält drei Displays, von denen zwei per Maus umgeschaltet werden können. Fast alle Schalter und Knöpfe sind klickbar. Autor der derzeit besten verfügbaren Freeware-Szenerie des Frankfurter Flughafens (EDDFv21) ist Richard Zeman aus Maryland. Er hat es in viermonatiger Arbeit geschafft, den deutschen Mega-Airport mit seinen drei Landebahnen, dem dichten Netz von Rollwegen und vielen der unzähligen Gebäude erstaunlich realistisch nachzubilden. Weitere Informationen finden Sie in den beigefügte Readme-Dateien auf der Cover-CD.



Der Learjet im FS98: Taufrisch aus den Händen des Entwicklers haben wir das authentische Armaturenbrett abgestaubt. Alle Instrumente können mit der Maus angewählt werden.


Freunde von Microsofts Flugsimulator können nun endlich auch auf einem der größten Flughäfen Europas landen.



Frankfurt die Zweite: Der Grundriß zeigt Ihnen noch einmal deutlich die Lage des Terminal Eins und Zwei, das Frachtcenter, das Militärareal und die verschiedenen Hangars für die Maschinen.

Auf der Cover-CD

Learjet-45-Panel Version 2.0
Mit dem neuen Cockpit-Panel erhalten Sie die Instrumententafel des Learjets für Ihren FS98.
learje~1.zip

Flughafen Frankfurt
Freuen Sie sich: Für den FS98 konnten wir für Sie den hessischen Rhein-Main-Flughafen beschaffen.
airport-frankfurt.zip

„Nasenkunst“ für den Combat Flight Simulator

Auch um Microsofts Weltkrieg-II-Flugsimulation Combat Flight Simulator beginnt sich langsam, aber sicher eine Szene von Enthusiasten zu bilden, die mit Erweiterungen die Sammelleidenschaft der PC-Piloten anregen. Ein wichtiger Aspekt ist hier die Entwicklung neuer Flugzeugbemalungen. Die auf CFS spezialisierte, englischsprachige Website Combat Flight Center (www.combatfs.com) rief kürzlich zu einem Nose-Art-Wettbewerb auf. Nose Art nennt man die individuellen Bemalungen an den „Nasen“ der Flugzeuge, wobei in der Zeit des 2. Weltkrieges bei US-Besatzungen leichtbekleidete Pin-up-Girls besonders beliebt und augenfällig waren. Sieger des Wettbewerbes wurde Scott Nix, der die P-47 D mit dem Schriftzug „Penrod and Sam“ des US-Fliegerasses Major Robert Johnson detailgetreu nachgebildet hat. Auf dem 2. Platz landete eine Focke Wulf 190A mit einer Phantasiebemalung im Adler-Look. Erst auf dem zehnten Platz findet sich eine Maschine mit Pin-up-Motiv: Eric Edward hat gleich seine ganze Hawker Hurrican Mk I mit mehreren Supermodels dekoriert. Die Siegermaschinen kann man auf der Combat-Flight-Center-Website herunterladen.



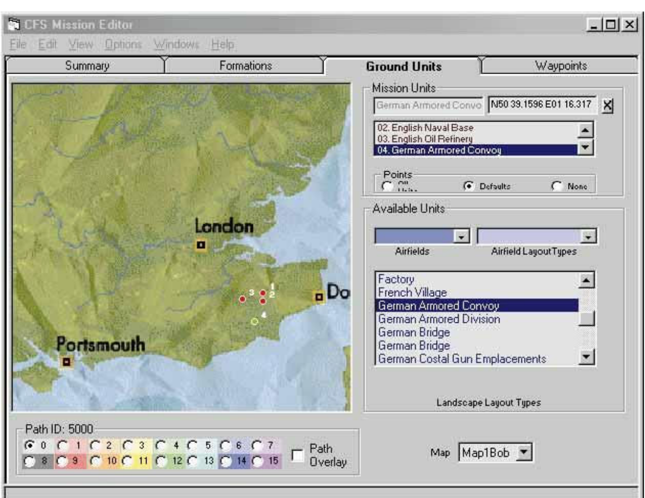
Die umgestaltete P-47 D von Scott Nix aus dem Combat Flight Simulator gewann den Nose-Art-Wettbewerbs der englischsprachigen Webseite „Combat Flight Center“.



Die Focke Wulf 190A, komplett im Adler-Design, belegte den zweiten Platz.

Neuer Mission Editor für den Combat FS

Ein leistungsstarkes Freeware-Tool für Microsofts Combat Flight Simulator ist der CFS Mission Editor Version 2.0.0 des kanadischen Programmierers Cor Dikland. Dank der bequemen Benutzerführung basteln Sie mit wenigen Mausklicks komplexe Missionen in individuell erstellten Einsatzszenarien. Zu Beginn gilt es, die eigene Staffel aufzubauen. Ein Gruppenverband besteht aus dem ausgewählten Flugzeug des Spielers sowie aus bis zu 15 rechnergesteuerten Fliegern, deren Stärke Sie außerdem bestimmen können. Im Anschluß daran legen Sie noch Start- und Landflugplatz fest und wählen eine Flugformation. Als nächstes können Sie im gewünschten Kartenausschnitt ein ordentlich gefülltes Zielgebiet mit einer Vielzahl von Luft- und Bodenzielen kreieren. Hier plazieren Sie zivile und militärische Gebäudetypen wie Fabriken, Hafenanlagen und Radarstellungen oder aber ganze Panzerbataillone, Lkw-Konvois sowie Flugzeuggeschwader aller im CFS verfügbaren Typen. Schließlich planen Sie im Wegpunktmenü Ihre Flugroute. Wenn Sie möchten, können Sie sich, bevor Sie abheben, noch mit Wolken, begrenzter Sicht und Wind die Mission erschweren. Sind alle gewünschten Einstellung getätigt, dürfen Sie die selbsterstellten Missionen als immer wieder abrufbare und editierbare Files (im Mis-Format) abspeichern. Der CFS Mission Editor liegt in der Combat-Flight-Simulator-Sektion „CFS World“ des Flight Simulator Magazins zum Download (3,9 MB) bereit.

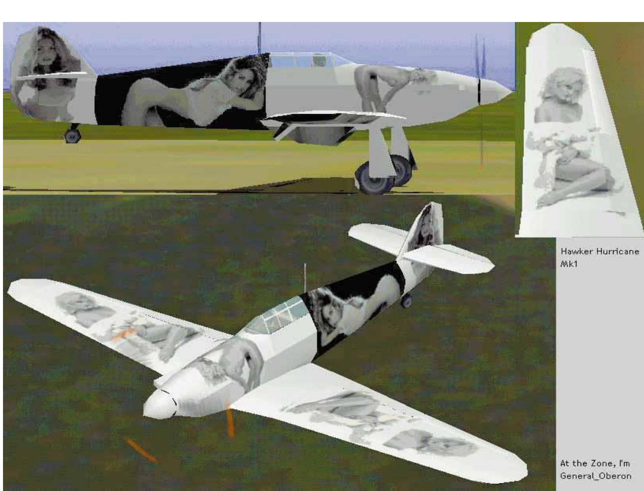


Mit dem CFS-Mission-Editor V 2.0.0 erstellen Sie bequem neue Einsätze und Kampagnen für den Combat Flight Simulator. Genügend Zeit sollten Sie allerdings schon mitbringen.



Frank Möllenhof
35 Jahre, Herausgeber von www.flightsimulator.de, Frankfurt.

„Das Team vom Flight-Simulator-Magazin hat für dieses Heft zwei Top-Freeware-Add-Ons für den FS98 ausgesucht.“



Auch das klassische Pin-Up-Mädchen darf bei einem Nasenkunst-Wettbewerb nicht fehlen: Die Hawker Hurrican Mk I wurde gleich von Kopf bis Fuß mit leichtbekleideten Damen überzogen.

European Air War



Bereits 1995 landete MicroProse mit 1942 The Pacific Air War einen Blockbuster, der selbst heute noch in den Internet-Newsgroups diskutiert wird. Der hervorragende Nachfolger European Air War erschien gerade noch rechtzeitig, bevor eine wahre Flut an WW2-Flugsimulationen veröffentlicht wurde.

MeatWater EAW SoundPack v2.0

Dieses Add-On trägt den Untertitel „Training is Over", und wer es installiert, weiß, was damit gemeint ist. Sämtliche im Spiel vorkommenden Sounds werden durch neue Klänge ersetzt, die dem Spiel eine völlig neue Dimension verleien. Sattes Motorendröhnen sowie „Waffen-Sounds, daß man den Kopf einziehen möchte" (Matt Ruby, Computer Gaming World), lösen die schwachbrüstigen und unrealistischen Originale ab. Hinzu kommen neue Musikstücke sowie komplett neue, deutsche Missionsbriefings, die dem deutschen Flieger in der Kampagne sagen, wo's langgeht! Autor: Nick Schreger (MeatWater), zu beziehen unter http://www.meatwater.de oder auf der PC-Action-Cover CD #05/99.

Luftkämpfe im Internet

In den USA an der Tagesordnung, fristet das Spielen gegen menschliche Gegner im Internet hierzulande noch ein recht subkulturelles Dasein. Wer einmal gegen einen Menschen anstatt gegen die Künstliche Intelligenz angetreten ist, wird so schnell nicht wieder von einer „guten KI" in einem Spiel reden. Es ist eben doch etwas Anderes – lassen sich menschliche Eigenschaften wie Bösartigkeit, Heimtücke, Witz und Aufregung doch perfekt mit taktischen Strategien verbinden. Leider weist European Air War auf dem Gebiet der Internet-Scharmützel einige Schwächen auf; so benötigt man wegen der schlechten Optimierung des Programmcodes grundsätzlich ein schnelles System, um an solchen Gefechten teilnehmen zu können. Ein 56k-Modem bzw. ISDN sollten es schon sein, sonst kommt wirklich keine Freude auf. Als ob dies nicht bereits genug wäre, gibt es noch einen bislang nicht behobenen Fehler, der manchmal dazu führt, daß der Spielfluß in die Knie geht, nachdem ein Kontrahent abgeschossen wurde. Dieser Fehler tritt jedoch meiner Erfahrung nach nicht auf, wenn nur zu zweit gegeneinander gespielt wird. Al White's Tool European Air War Control 1.4 ist jedoch ein wahrer Segen, da sich damit die Internet-Spielperformance weitestgehend optimieren läßt. Zudem hat mir Brandon Gamblin, einer der Programmierer von „European Air War" nochmals versichert, an einer Lösung des Problems zu arbeiten. Bemerkenswert, wenn man bedenkt, daß er dies in seiner Freizeit machen muß, da MicroProse bzw. Hasbro Interactive weitere offizielle Arbeiten an einem Patch bis auf weiteres außer Frage gestellt haben. Um European Air War im Internet anzutesten begibt man sich am besten in die „Gaming Zone" unter http://www.zone.com. Nachdem man sich dort (kostenlos) registriert hat, kann's auch schon losgehen. In übersichtlichen „Spielräumen", die nach Spielstärke gegliedert sind findet man schnell die geeigneten Flügelmänner und Gegner, und im Chatraum lernt man schnell und unkompliziert Gleichgesinnte aus aller Herren Länder kennen. Profis benutzen zusätzlich ein Tool namens

Einstellungssache

Hier ein paar Grundsätzlichkeiten, die es beim Spielen im Internet zu beachten gilt:

- Software-Kompression ausschalten.
- Sofern nicht „EAW Control 1.4" verwendet wird, mit den Einstellungen unter NETOPTIONS in der Datei eaw.ini herumtesten (niedrigere Einstellungen wählen).
- Bessere Übertragungsraten findet man auf Kali-Servern (http://www.kali.net/js/international/germany/index.html), die populärsten sind 181,154 und 137.
- Sämtliche Programme, die auf das Internet zugreifen (z. B. ICQ) sowie alle anderen überflüssigen speicherresidenten Programme beenden.
- Niedrigere Grafikeinstellungen wählen, vor allem immer klare Wetterverhältnisse einstellen.
- Bei Kali-Nutzung sollte die Option „Allow Kali to drop packets that are out of order" aktiviert werden.



Gerne dokumentieren EAW-Spieler spektakuläre Abschüssen mit Screenshots: 1. Das rechte Triebwerk der B17 hat Feuer gefangen. 2. Zwischen den beiden Motoren bricht die ganze Tragfläche. 3. Tragfläche und Triebwerk verabschieden sich.

„Roger Wilco", mit dem man über ein an den Computer angeschlossenes Headset in Echtzeit und ohne markante Performance-Einbußen wie über Funk mit den anderen Spielern kommunizieren kann. Das Programm ist erhältlich unter http://www.rogerwilco.com, die Registrierung ist kostenlos!



European Air War Control 1.4

Dieses ausgezeichnete Tool von Al White richtet sich hauptsächlich an diejenigen, die European Air War im Internet (siehe Kasten) gegen menschliche Kontrahenten spielen. Die Probleme, die European Air War zur Zeit noch auf diesem Gebiet hat, lassen sich damit zwar auch nicht beseitigen, bei richtiger Anwendung aber stark lindern. Das Windows-Programm hat aber noch mehr zu bieten; so können zum Beispiel die seit dem offiziellen Update auf 1.1 erhältlichen, höheren Auflösungen bequem umgeschaltet werden, und der Joystick läßt sich damit auch optimal konfigurieren!
Autor: Al White, zu beziehen unter „European Air War Online" (Link siehe Kasten).

European Air War Career Editor 0.5

Dieses Programm von Nicholas Bell mit der abenteuerlichen Versionsnummer ermöglicht, wie der Name schon sagt, ein nachträgliches Editieren einer Kampagne. Klein, fein, DOS.
Autor: Nicholas Bell, zu beziehen unter „European Air War Online" (Link siehe Kasten).

MeatWater European Air War Screensaver 1.0

European Air War im Büro? Dieser Bildschirmschoner macht's möglich. Nichts Spektakuläres, aber eine nette Sammlung atmosphärischer Screenshots, die sofort Lust auf den Feierabend im Cockpit machen!
Autor: Nick Schreger (MeatWater), zu beziehen unter „European Air War Online" (Link siehe Kasten).

European Air War im Internet

European Air War Online
Die Mutter aller European-Air-War Internetseiten. Stephen White, der Webmaster dieser hervorragenden Website, hat früher mal bei DID Cockpit-Grafiken entworfen und steckt wahnsinnig viel Arbeit in seine Internet-Präsenz. Angebot in englischer Sprache,
Adresse:
http://eawonline.telefragged.com/

Online-Jagdgeschwader 54 „Green Hearts"
Deutsches Jagdgeschwader, gute Piloten und auch sonst sehr nette Leute. Geflogen wird über „Kali", nähere Infos unter http://www.kali.net/js/international/germany/index.html
Geschwader-Adresse:
http://www.gameaxis.com/adrenalin/Flipper/JG54/JG54.htm

Online-Jagdgeschwader 26
Auch hier wird mit deutschen Maschinen geflogen. Diese Jungs nehmen die Sache wirklich sehr ernst, die Teilnahme kann daher nur Profis empfohlen werden.
Geschwader-Adresse:
http://www.gameaxis.com/adrenalin/Wolfar/MainPage.htm

Online-Jagdgeschwader 2 „Richthofen"
Die meines Wissens nach einzige deutsche European Air War Seite. Nicht gerade häufig frequentiert, dafür aber schön übersichtlich und vor allem denjenigen zu empfehlen, die der englischen Sprache nicht mächtig sind. Geflogen wird mit deutschen Maschinen, Kämpfe gegen andere Geschwader finden Sonntag abends statt.
Geschwader-Adresse:
http://members.tripod.de/Jagd_G2/Frameset.htm

European Air Force
Der Geist des vereinten Europas macht scheinbar auch nicht vor European Air War Halt. Wirklich eine sehr gute Idee, unter einem Dach einzelne deutsch- und anderssprachige Geschwader zu vereinen. Geflogen wird für die Royal Air Force.
Geschwader-Adresse:
http://members.xoom.com/EuAF

MeatWater SoundPacks
Auf dieser Website findet man alles um die neuen Sounds für European Air War – Support, Updates, FAQ usw. Angebot in Deutsch und Englisch!
Adresse:
http://www.MeatWater.de

Zeno's Warbird Video Drive-In
Mein geheimer Spitzenreiter! Nirgendwo bekommt man die Maschinen der USAF des 2. Weltkrieges so toll präsentiert wie hier, besonders interessant sind die originalen Trainingsfilme von einst (RealAudio-Format). Auch gibt es hier für Interessierte jede Menge interessanter Links.
Adresse:
http://www.zenoswarbirdvideos.com/


Nick „MeatWater" Schreger
E-Mail: meatwater@meatwater.de
Website: http://www.meatwater.de

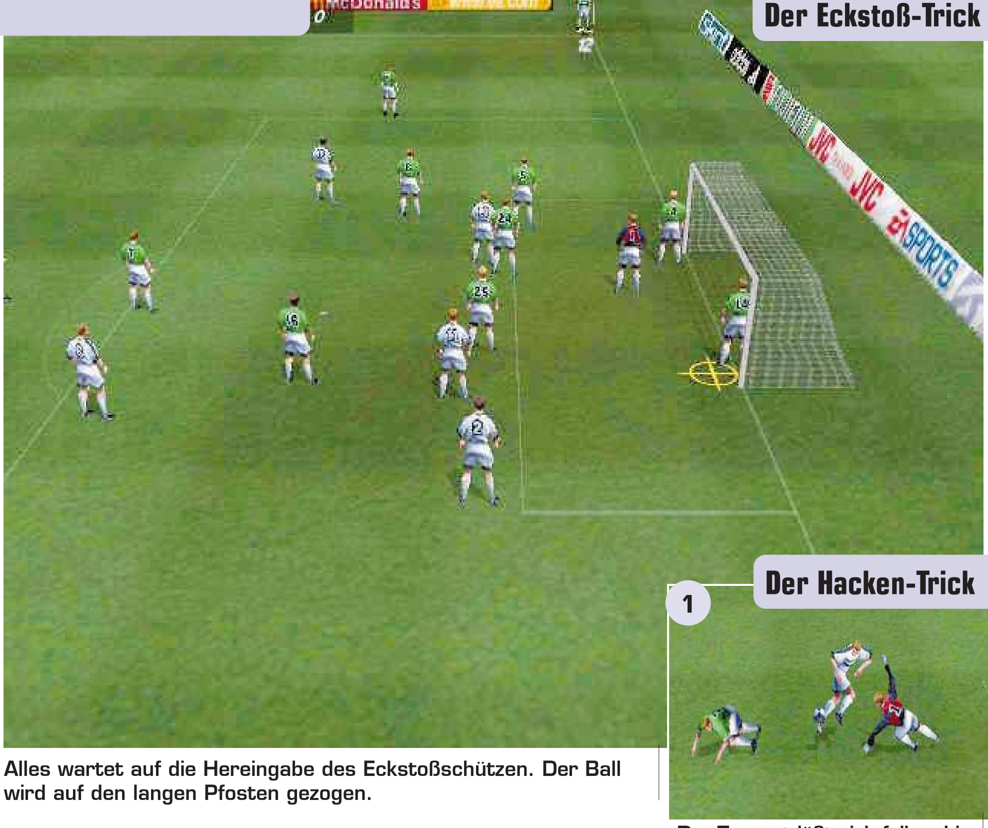
„Er liebt alles was fliegt, jedoch nicht lebendig ist, und bastelt zur Zeit an SoundPacks für Red Baron 3D, Grand Prix Legends und Fighter Squadron".

FIFA 99

Ran an den Ball

Auch nach einigen Monaten hat der Fußball-Hit von EA Sports nichts an Reiz verloren. FIFA 99 erfreut sich nach wie vor, nicht zuletzt im Onlinebereich, größter Beliebtheit. Fußballspielen auf dem PC war nie zuvor so realistisch. Allerdings ist der Umstieg von der 98er auf die 99er-Version nicht vollkommen glücklich gelungen. So ist es beispielsweise bedauerlich, daß der Blickwinkel der Turmkamera geändert wurde. Man hat nun im Vergleich zum Vorgängerspiel einen deutlich eingeschränkteren Blickwinkel. Bei der erhöhten Geschwindigkeit des Spiels führt das häufig zu einem Paßspiel ins Ungewisse. Die enorm hohe Spielgeschwindigkeit an sich ist Geschmackssache. Mitunter könnten Sie sich wünschen, ein wenig mehr Zeit zu haben, um nach dem freien Mann zu schauen oder einen Spielzug vorzubereiten. Die Gangart im Spiel ist noch härter geworden. Mehr noch als beim Vorgänger werden Sie versuchen, dem Gegner den Ball durch Grätschen abzujagen. Generell aber ist das aktuellste FIFA-Spiel das Nonplusultra im Fußballsimulationsbereich. Die Animationen sind an Realismus kaum noch zu überbieten und man kann mit Fug und Recht von echtem Spielfluß sprechen. Die Möglichkeit, während des Spiels das Spielsystem einfach per Tastendruck zu ändern, ist nur eine von vielen positiven Neuerungen. Angesichts dieses Stellenwertes ist schwer vorstellbar, wie dieses Spiel noch verbessert werden kann. Was Sie mit FIFA 2000 erwartet, lesen Sie im EA-Sports-Bericht von der E3 auf Seite ?

Der Eckstoß-Trick



Alles wartet auf die Hereingabe des Eckstoßschützen. Der Ball wird auf den langen Pfosten gezogen.

Der Eckstoß-Trick

Eckstöße landen fast todsicher im gegnerischen Netz, wenn sie folgendermaßen ausgeführt werden: Sie drücken zweimal den Button Z (MS SideWinder Gamepad), um mit dem Fadenkreuz den Punkt festzulegen, an dem der Ball landen soll. Das Fadenkreuz positionieren Sie nun auf der Torlinie direkt am langen Pfosten. Wenn Sie jetzt den Eckball ausführen, drücken Sie direkt nach der Abgabe zweimal den Torschußknopf C (MS Side-Winder Gamepad). Der Mittelstürmer versenkt den Ball so gut wie sicher, allerdings sollte er recht gute Spielerwerte haben.

Der Hacken-Trick

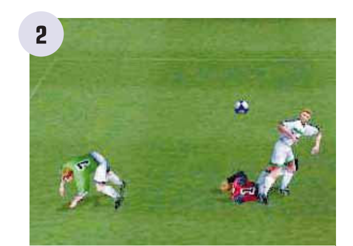
Einen herauslaufenden Torwart überlisten Sie am schönsten mit einem spektakulären Hackentrick: Dazu drücken Sie die vordere linke Taste und dann Knopf A (MS SideWinder Gamepad). Hierbei kommt es auf das exakte Timing an. Spielen Sie diese Kombination genau in dem Moment, in dem sich der Torwart auf den Boden wirft. Dann kann der Keeper nur noch hilflos auf dem Boden liegend zusehen, wie Ihr Stürmer das Tor erzielt.

Der Hacken-Trick

1

Der Torwart läßt sich fallen, hier ist perfektes Timing gefragt.

2



Der Torwart liegt hilflos am Boden und kann nicht mehr eingreifen. Der Weg ist frei.

3



Torwart und Abwehrspieler können nur noch zuschauen, wie der Stürmer das Tor erzielt.

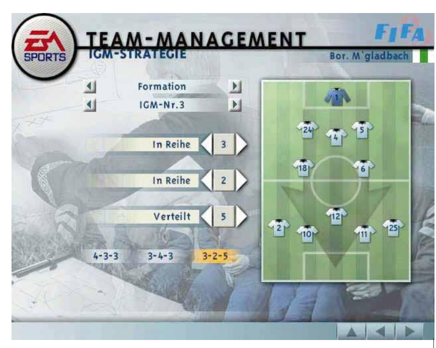
Grundlagen: Das Spielsystem

Das für FIFA-Einsteiger am besten geeignete Spielsystem ist das 4-3-3-System. Damit können Sie ihr Spiel aus einer recht sicheren Abwehr kontrolliert aufbauen.
Bei einem weniger starken Gegner dürfen Sie aber den Druck



Die FIFA-Serie ist das Nonplusultra im Fußballsimulationsbereich.





Die Formationen erlauben druckvolles Spiel entsprechend des Spielstandes. Zusätzlich muß die richtige Strategie eingestellt sein.

schon erhöhen, indem Sie auf ein 3-4-3-System umstellen und versuchen, dem Gegner bereits im Mittelfeld den Ball abzujagen. Auch wenn jeder Trainer dies im wirklichen Fußball-Leben tunlichst vermeiden würde, ist die extrem offensive Umstellung des Teams bei einem hohen Rückstand oft die einzige Möglichkeit, das Spiel noch einmal umzubiegen. Dafür können Sie die Formation sogar auf ein 3-2-5-System umstellen. Damit werden Sie fast immer eine Anspielstation im gegnerischen Strafraum finden. Mit ein wenig Übung sind Sie in der Lage, während des Spiels durch Drücken des Knopfes M (MS SideWinder Gamepad) von einem Spielsystem zum nächsten zu wechseln. So spielen Sie z.B. bei einem höheren Rückstand das 3-2-5-System, schalten aber bei Ballverlust direkt auf das defensivere 3-4-3- bzw. 4-3-3-System zurück. Schwieriger gestaltet sich hierbei der Umstieg von der Defensive in die Offensive. Sie müssen versuchen, im Ballbesitz zu bleiben, während Sie auf das Offensivsystem zurückwechseln. Gerade bei den ersten Versuchen werden Sie dabei wohl häufiger einen Ballverlust in Kauf nehmen müssen, was sich aber später durch ein wesentlich druckvolleres Spiel bezahlt macht.

FML: Die offizielle PC-Action-Liga

Die FML (FIFA Modem Liga) ist eine der ältesten FIFA-Ligen im Internet. Sie besteht seit Mai, 1998 und beginnt in Kürze bereits ihre dritte Saison. Nachdem die ersten beiden Spielzeiten noch mit FIFA 98 im Bundesligamodus gespielt wurden, wird die dritte Saison nun mit der 99er Ausgabe und in Gruppen gespielt. Bis zum Start der neuen Saison, der voraussichtlich am ersten Wochenende im Juli erfolgt, wird ein „Überbrückungspokal" gespielt. So sollen alle Ligateilnehmer bestens vorbereitet in die dritte Saison starten. Nachdem die Vergangenheit deutlich bewies, daß eine Saison im Bundesligamodus mit ca. sechs Monaten Spieldauer viel zu lang war, wird nun mit zwei Ligen und im Gruppenmodus gespielt, wodurch sich eine Saison auf ca. drei Monate verkürzt. In der Premier League spielen elf der Teams aus der vergangenen Saison in zwei Gruppen mit jeweils sechs Spielern (Teams). Ein Startplatz in der Premier League ist noch zu vergeben. Die weiteren, neu hinzukommenden Mannschaften werden, ebenfalls in Gruppen à sechs Spielern, ihre Karriere in der Zweiten Liga beginnen. Dort haben sie die Möglichkeit, sich zu bewähren, um am Ende der Saison dann einige Aufsteiger in die Premier League zu entsenden. Außer den regulären Ligaspielen gibt es zusätzlich einen Pokalwettbewerb, der im KO-Modus ausgespielt wird. Gespielt werden alle Spiele mit zweimal acht Minuten auf Profilevel. Das Heimteam wird dabei immer vom Auswärtsteam angerufen. Jeder Ligateilnehmer kann mit einem Team seiner Wahl spielen, wobei die Spielerwerte alle gleich sind. Im Downloadbereich der FML-Homepage steht ein entsprechender Patch zum Download bereit. Alle Fähigkeiten der Spieler haben den Wert 8, mit Ausnahme der Fähigkeiten Schußkraft, Fitneß und Beweglichkeit, die den Wert 11 haben. Somit ist gewährleistet, daß nur der bessere Spieler und nicht der mit dem besseren Team gewinnt. Vom 15. bis zum 16. Mai trafen sich einige Spieler zum ersten FML-Treffen in Frankfurt. Endlich konnte man die Mitspieler einmal persönlich und somit besser kennenlernen. Es wurde viel gelacht und gespielt, aber auch viel geredet. So wurden unter anderem ein Face-to-Face-Turnier (sowohl im Einzelspieler- als auch im Teammodus mit Zwei gegen Zwei) gespielt und die Gruppen der Premier League und die Pokalbegegnungen des Überbrückungspokals ausgelost. Man diskutierte über das Regelwerk für die neue Saison und legte einige neue Regeln fest. Eine der neuen Regeln untersagt dem angreifenden Team z.B., beim Torwartabschlag einen Spieler im Strafraum zu haben. Dadurch ergibt sich die Möglichkeit Abschläge zu machen, die nicht auf jeden Fall beim Gegner landen. Das Treffen war ein großer Erfolg und als man sich sonntags voneinander verabschiedete, stand der Entschluß fest, nach Beendigung der neuen Saison im Herbst ein erneutes Treffen abzuhalten. Näheres zu der FML findet Ihr unter www.webdepp.de/fifa.



Die Wettbewerbe-Seite der FML. Hier geht's zu allen Paarungen der Liga und den Pokalbegegnungen.



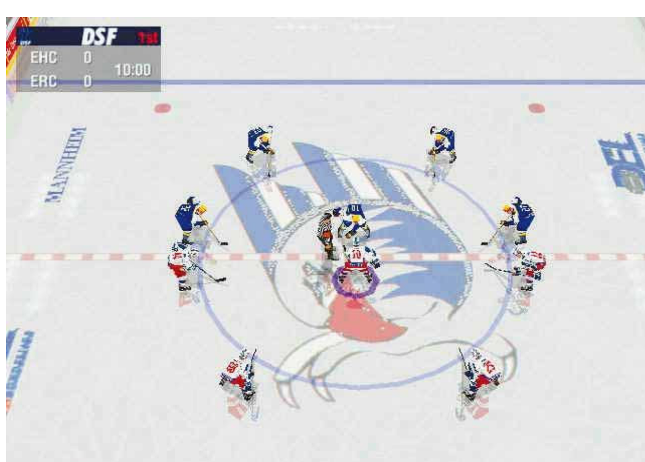
Henry van Boxtel, 27 Jahre, BWL Student Frankfurt

„Der Leiter der FML ist im Moment mit den Vorbereitungen für die neue Saison schwer beschäftigt."

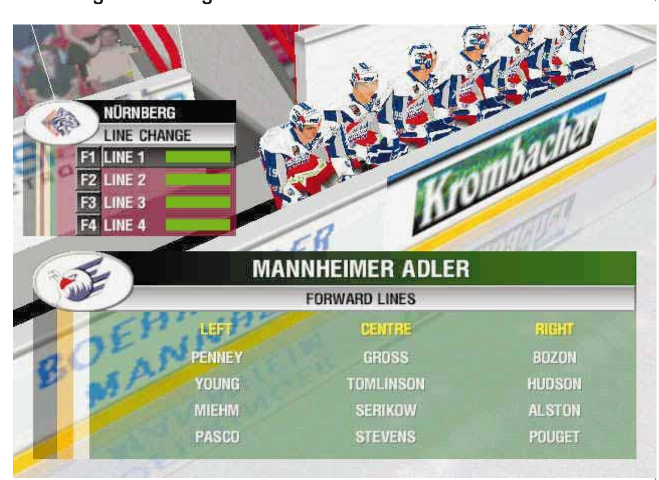
NHL 99

Heimatgefühle

Wer nicht warten will, bis die DEL bei EA Beachtung finden könnte, ist auf der Homepage von TSO (http://members.xoom.com/_XOOM/uffinger/index.html) richtig. Hier finden Fans des hiesigen Eishockeys alles, was ihr Herz höher schlagen läßt: Aufstellung, Stadien (inkl. Logos und Bandenwerbung), Trikots und vereinsspezifische Menügrafiken. Und obwohl einzelne Elemente (z. B. Stadiongröße) von der nordamerikanischen Herkunft des Spiels zeugen, ist die Arbeit ein Beispiel für Selbsthilfe unter phantasiereichen Gamern. Wie DEL-Atmosphäre entsteht, zeigen die auf unserer Cover-CD zu findenden Dateien. Mit ihnen können beispielsweise Fans der Nürnberg Ice Tigers versuchen, bei den Adlern Mannheim Rache für die Niederlage im DEL-Finale 1999 zu nehmen.



Auf ein Neues: Anstoß zum DEL-Finale ´99. Man beachte die neu integrierten Logos auf der Eisfläche.



Kurpfalz proudly presents: der alte und neue Deutsche Meister.



Fast wie im richtigen Leben: Jan Alston erzielt den entscheidenden Treffer in Nürnberg zum 2:3-Endstand.

Auf der Cover-CD

DEL-Grafikzusatz
- Installtool
- Aufstellungen
- Menügrafiken
- Stadien
- Trikots

näheres dazu auf der ReadMe.doc

Lust auf Liga?

Langeweile, die bei Reihensiegen gegen den Computer rasch auftritt, vertreibt die German Modem League, kurz GML (http://www.online-sports.omc.net/nhl). Der Königswettbewerb ist die Ligasaison, die in zwei Spielklassen bundesweit ausgetragen wird. Während die etablierten Cracks in der GML um den Titel und gegen den Abstieg kämpfen, müssen Neuanmelder erst den Aufstieg aus der German Qualification League (GQL) schaffen. Jedes Team hat aufgrund des von den Organisatoren erstellten GML-Rosters die gleiche Stärke. Die Namen setzen sich aus Wohnort und NHL-Verein zusammen (Beispiel: Hannover Penguins).

Frustgefahr

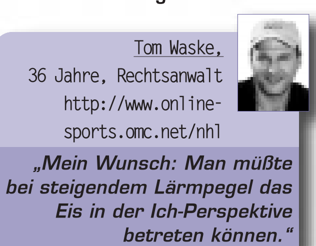
In der Vergangenheit haben viele Neuanmelder die Spielstärke der GML unterschätzt. Die Folge: Zahlreiche Aussteiger traten nach ersten Pleiten gegen erfahrene Teams gefrustet den Rückzug an. Deshalb haben die fünf Commissioner der Liga neben der Anmeldegebühr von 30 Mark eine Kaution in Höhe von 120 Mark eingeführt. Die Kaution wird komplett zurückbezahlt, wenn man die Saison durchgespielt hat. Finalteilnehmer der ersten Saison mit der 99er Version waren Titelverteidiger Dominik Herrmann (Landsberg Panthers/Modems) und Stefan Altrichter (Radolfzell Sabres/ISDN). Das Ergebnis stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Ein weiterer Wettkampf über Modem und ISDN ist die GML OPEN. Der Sieger wird nach den Regeln des UEFA-Cups ermittelt. In der 1. GML OPEN setzten sich die Bochum Flames unter Borries Zimmer (Modems) sowie die Rauxel Flyers mit Daniel Dildrop (ISDN) souverän durch.

Netzwerksessions

In der GML gibt es NHL-Fanartikel, EA-Sports-T-Shirts, Pokale oder Geld zu gewinnen. Als Schmankerl richten die GML-Organisatoren in unregelmäßigen Abständen ein Netzwerkturnier aus, bei dem der „GML Münden Cup" – benannt nach dem Austragungsort – als Wandertrophäe winkt. Derzeit steht der Pokal bei Erik Schulz, dem Headcoach der Dortmund Bruins, in der Vitrine, nachdem er in einem packenden Finale Ralf Bauer (Mörlenbach Blackhawks) schlug. Wir verfolgen die Geschehnisse in der GML weiter. Und damit zurück ins Studio.



Ehre, wem Ehre gebührt: Die GML widmet dem Gewinner der OPEN eine eigene Seite.



Tom Waske,
36 Jahre, Rechtsanwalt
http://www.online-sports.omc.net/nhl

„Mein Wunsch: Man müßte bei steigendem Lärmpegel das Eis in der Ich-Perspektive betreten können."



Billige Reboundtore nerven die Fans. Hier droht Fliegenfänger Barrasso (PIT) Unheil: Dumont (CHI) bricht durch …



… läuft schräg auf den Goalie zu, zielt und schießt aufs lange Eck.



Wie so häufig gibt es einen Abpraller. Den macht auch 'ne Oma rein.

Wünsch' Dir was…

Sicher zu Recht hält die Mehrheit aller PC-Kufencracks NHL 99 von EA Sports für die gelungenste Eishockeysimulation auf dem Markt. Dennoch können Spieler im Internet zahlreiche sogenannte Wunschlisten finden, auf denen Fans der NHL-Serie Vorschläge für die 2000er-Version plazieren. Manche dieser Wunschlisten werden mit der höflichen Bitte um Kenntnisnahme an den Softwareriesen weitergeleitet. Und der Hersteller ist an solchen Meinungsumfragen interessiert, stellen sie doch einen unmittelbaren Kontakt zur Basis dar. Deshalb ist die Hoffnung, EA könne den einen oder anderen Hinweis realisieren, nicht unbegründet. Teilweise handelt es sich um innovative Anregungen, die keinen Bezug zur aktuellen Version haben. Zum großen Teil beinhalten die Tips aber auch Verbesserungsvorschläge gegenüber NHL 99 und sprechen damit vorhandene Schwächen des Spiels an. PC Action hat einige der interessantesten, aber auch bizarrsten Wünsche aus den obenstehenden Wishlists im Web herausgesucht und kann Ihnen bereits teilweise verraten, was umgesetzt wird.

Wünsche im Netz

NHL Online

http://nhl2000.nhl-online.com/wishlist/

The Great One

http://tgo99.ga-sports.com/cgi-bin/a102.cgi

German Modem League

http://www.online-sports.omc.net/nhl/wishl.htm

Her damit!

- ✓ Aufwertung der Onetimer (Direktschuß nach einem Zuspiel)
- ✓ Einführung eines Karrieremodus
- ✓ Zusätzliche Varianten, um Tore zu erzielen
- ✓ Möglichkeit, eigene Fotos als Spielerköpfe einzubinden und zu verändern
- ! Härtere Fights mit fließendem Blut (Hat da jemand das Genre verwechselt?)
- X Ausländische Ligen, unter anderem die Deutschen Eishockeyliga (DEL)
- ! Überarbeitung der Sprachausgabe; ggf. englischer Kommentar mit auf CD
- ! Vereinsspezifischere Stadienumgebung, also Werbeflächen, Anzeigetafeln etc.
- ? Zuschauermodus, mit dem man sich via DFÜ-Netzwerk in ein laufendes Spiel einklinken kann

Weg damit!

- ? „Computertore" (Schüsse aus allen Lagen, die abgefälscht unhaltbar einschlagen)
- ! Unrealistische Rebounds (Abpraller, die wohl leichteste Art, ein Tor zu erzielen; vgl. Bilder)

✓ = Wird gemacht ? = Noch nicht bekannt ! = Teilweise bzw. in Ansätzen X = Keine Chance

Command & Conquer

Die Bibel-Connection

Anscheinend haben die Westwood-Entwickler sich vom Alten Testament inspirieren lassen: Im Handbuch von C&C 1 SVGA findet sich dieses Kane-Zitat: „Wir haben Jahrhunderte auf diesen Moment gewartet. Die Flüsse werden sich rot färben vom Blut derer, die sich uns widersetzen.“ Darunter die „Quellenangabe“: „Datei #GEN4:16“. Hört sich verdächtig nach Genesis an, oder? Und tatsächlich, es findet sich dort eine Passage, in der NOD erwähnt wird: „So ging Kain hinweg von den Augen des Herrn und wohnte im Lande NOD, jenseits von Eden, gegen Osten“ (Genesis, Kapitel 4, Vers 16). Aber es kommt noch besser: Der biblische Kain hatte einen Sohn namens Set (= Seth ??). Was das zu bedeuten hat? Erst mal nur, daß es einige erstaunliche Übereinstimmungen zwischen der Bibel und C&C gibt. Wenn man ein wenig über diese Gegebenheiten nachdenkt, könnte man auf die Idee kommen, daß der C&C-Kane identisch mit dem Kain aus der Bibel ist. Das würde auch dazu passen, daß die NOD-Sekte schon zu biblischen Zeiten gegründet wurde und daß Kane schon ziemlich lange lebt, schließlich hatte er auch schon in Alarmstufe Rot seinen Auftritt. Das würde wiederum heißen, daß Kane zumindest – besser: wenn überhaupt – ein ganz besonderer Mensch ist oder sogar unter dem Einfluß von Aliens steht. Zu phantastisch? Möglich, aber daß Aliens in Tiberian Sun vorkommen werden, wurde bereits von Westwood bestätigt, und darauf, daß Kane etwas mit Aliens zu tun hat, gibt es auch einige Hinweise. Tiberian Sun wird da wahrscheinlich Antworten geben.

Überraschend: Der C&C-Bösewicht vom Dienst hat tatsächlich ein biblisches Vorbild!



Die erbitterten Auseinandersetzungen zwischen GDI und den Schurken von NOD finden nunmehr sogar an ägyptisch anmutenden Schauplätzen mit Pyramiden und Wüstenatmosphäre statt.

Mammut und Montauk

Für Verwirrung in der Szene sorgten in letzter Zeit vor allem seltsame Einheiten-Icons im Bau-Menü in Verbindung mit gegensätzlichen Statements von Westwood-Verantwortlichen. Paradebeispiel: der Mammoth Mark II. Angeblich sieht er so aus wie ein vierbeiniges „Etwas“, aber das gemeinhin mit dem Mammoth Mark II assoziierte Bildmaterial zeigt eine Einheit, die es gar nicht gibt (Quellen: Lead-Designer Adam Isgreen und Online-Kontaktmann VirtualTed). Inzwischen scheint sicher, daß der Mammut 2 vier Beine hat, und es ist sicher, daß er seinem Vorgänger ziemlich ähnelt: Feuerkraft pur auf Kosten der Geschwindigkeit. Beispiel Nr. 2: das Montauk. Anscheinend ist es der neue Name für den NOD-Kommandobunker. Aber andererseits behauptet Adam Isgreen, gar nicht zu wissen, was ein NOD-Kommandobunker überhaupt ist. Was wir daraus lernen können? Daß man auch offizielle Statements von



Vieles ist noch in der Schwebe bei Command & Conquer: Tiberian Sun. Sollte es sich bei dieser Einheit im Menü etwa um den geheimnisumwitterten Mammoth Mark II handeln?

Interview mit Chris Rubyor, Westwood

Chris Rubyor von Westwood war so freundlich, uns ein paar Fragen zu beantworten:

Alex: Auf den bisherigen Screenshots war der Mammoth Mark II rot. Gehört er zu NOD?

Chris: *Der MMII wurde noch nie gezeigt, was Du gesehen hast, war eine von NOD gekaperte Version des ursprünglichen Mammuts.*

Alex: Auf dem neuen Screenshot kann man Gebäude aus C&C 1 sehen. Ist es möglich, sie zu bauen? Und wieso hat Westwood sie in TS eingebaut?

Chris: *Unglücklicherweise sind sie außer Funktion und somit nutzlos. Die Gebäude sind dazu da, ein Flair von Vergangenheit in das Spiel zu bringen.*

Alex: Auf dem gleichen Screenshot sind ein paar kleine Laster, sie scheinen etwas von den Gebäuden abzutransportieren. Ist das richtig?

Chris: *Ja, sie transportieren einige extrem wichtige Artefakte.*

Alex: Auf einem anderen neuen Screenshot sind Pyramiden zu sehen. Spielt diese Szene in Ägypten? Wurde früher nicht einmal gesagt, Tiberium könne sich in der Wüste nicht ausbreiten?

Chris: *NOD mag Pyramiden, die Kämpfe mit der GDI führen NOD in jeden Winkel der Erde. Tiberium wächst überall, in lebensfeindlichen Umgebungen wie der Wüste einfach nur langsamer.*

Alex: In Command & Conquer 1 war es doch möglich, ein großes Tiberiumfeld innerhalb von Minuten abzuernten. Wie konnte sich das Tiberium dann über den ganzen Planeten ausbreiten?

Chris: *Tiberium gibt es jetzt seit 25 Jahren, es breitete sich langsam durch Sporen und Meteoriten aus. Immer wenn wir glaubten, alles abgeerntet zu haben, war das ein Irrtum. Gibt es einen Weg, diesen Effekt umzukehren? Du wirst schon das Spiel spielen müssen, um das herauszufinden :)*

Kommentar

Alexander Dilthey

Westwoodsche Produktpolitik

Ja, ja, es ist wirklich hart für die armen bei Westwood angestellten Entwickler. Da stellt man nun zwei sehr erfolgreiche Echtzeitstrategiespiele auf die Beine, und jetzt soll man sich auch noch um ein drittes kümmern, das dann sogar noch zu einem festgesetzten Termin fertig sein muß! Dem ehemaligen Chefdesigner Erik Yeo war das zuviel Streß, jetzt kümmert er sich bei den neugegründeten Label 7 Studios darum, daß die Spiele mit Verspätung in die Läden kommen. Natürlich will ich die – unbestritten guten – Leistungen von Erik Yeo nicht schmälern, doch die Produkt- bzw. Veröffentlichungspolitik von Westwood ist und bleibt vielen Endkunden ein Rätsel. Schließlich ist Tiberian Sun technisch gesehen bereits heute – für digitale Verhältnisse – nicht mehr auf dem neuesten Stand. Hätte man sich an die ursprüngliche Planung gehalten, wäre C&C 3 bereits vor einem Jahr fertiggestellt worden. Wir Spieler werden jedoch trotz der ungeheuren Verspätung weiterhin vertröstet. Das regt natürlich zu Spekulationen an: So geht das Gerücht um, Tiberian Sun wäre fast fertig, sei aber aufgrund enorm vieler Programmfehler nicht spielbar. Darüber hinaus kursiert auch eine spöttische Top-10-Liste der Gründe, die für eine Verspätung von C&C 3 verantwortlich sein könnten (veröffentlicht von Battleground: TS). Neben abstürzenden Windows-Rechnern soll vor allem eines die Verspätung verursachen: Westwood sei gezwungen gewesen, Tiberian Sun komplett neu zu programmieren, denn aus unerfindlichen Gründen scheint der Quellcode von Alarmstufe Rot unauffindbar zu sein. In diesem Sinne: eine Runde Mitleid für die armen Westwoodler, und mit etwas Glück steht Tiberian Sun dann noch in diesem Jahr in den Regalen.

Westwood nicht immer ganz ernst nehmen sollte und daß sich Tiberian Sun gegenwärtig praktisch täglich ein bißchen verändert.



Der geballten Feuerkraft von Einheiten zu Wasser und in der Luft hält die Brücke nicht lange stand.

Tiberian Sun nicht kopierbar

Schlechte Zeiten für Raubkopierer: Electronic Arts gab bekannt, daß alle Tiberian-Sun-CDs mit einer digitalen Signatur versehen und damit vor Raubkopierern geschützt würden. Das neuartige Verfahren, genannt SafeDisc, ist rein softwarebasiert. Geschützt werden die CDs durch eine geschickte Kombination aus verschlüsseltem Inhalt und eben dieser Signatur, die nicht von CD-R-Recordern kopiert werden kann. Wird eine CD ohne Signatur eingelegt, erkennt die Software dies und bricht den Startvorgang ab.

Auf der Cover-CD

RA2TS-Konverter
Red Alert-Missionen mit alten C & C1-Einheiten spielen
ra2tsv1.zip

TS überall

„Irgendwie war das alte Tiberium ja doch cooler als das langweilige Erz aus Red Alert, oder?“ „Und die Teslaspulen waren im Vergleich zu den NOD-Obelisken auch nicht unbedingt das Gelbe vom Ei.“ So die Meinungen vieler C&C-Freaks. Wer ebenso denkt, sollte einmal in Betracht ziehen, den RA2TS-Konverter zu installieren, den Sie auf unserer Cover-CD finden. Beim nächsten Start einer Red-Alert-Mission wird man dann von den altbekannten C&C1-Gebäuden und -Einheiten begrüßt. Nachteile des Konverters: Das Spiel stürzt extrem häufig ab und die Grafiken sind nicht besonders gelungen.



In Tiberian Sun gibt's neben ein paar (funktionslosen) Gebäuden aus C&C 1 auch Lastwagen zu sehen, die laut Westwood-Mitarbeiter Chris Rubyor wertvolle Artefakte transportieren.

Alexander Dilthey,
15 Jahre, Schüler,
Meerbusch
http://www.tiberiansun.de

„Der Webmaster von TiberianSun.de freut sich auf die Sommerferien und bastelt an seiner Page.“

StarCraft

Battle.net-Rekord

In Blizzards Battle.net wurde am 4. Mai 1999 eine neue, beeindruckende Bestmarke gesetzt. Zum ersten Mal seit seiner Existenz wurden 1.033.941 Brood-War-Games an einem einzigen Tag gespielt. Die bisherige Bestmarke lag bei etwa 850.000 gespielten Partien. Zusätzlich gab es am 4. Mai auch noch einen neuen Rekord für die Anzahl aller insgesamt im Battle.net absolvierten Spiele an einem einzigen Tag; der Rekord in dieser Kategorie liegt mittlerweile bei 1.416.704 Spielen.



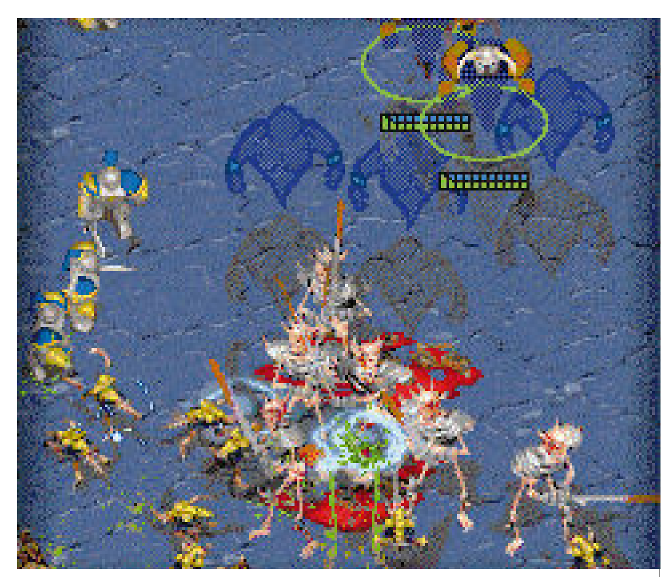
StarCraft Brood War: Die gegnerische Basis wurde von einem getarnten Geist infiltriert und durch einen Atomschlag lädiert. Damit bleibt der Brut nun der Zugriff auf Ressourcen verwehrt.

Kommentar

Michael Paa

Ist StarCraft eine Gefahr für die Jugend?

Während hierzulande die Spielgemeinde oftmals über die Jugendschutzbestimmungen und deren restriktive Durchsetzung seitens der BPjS klagt, wird meist ein neidischer Blick nach Amerika geworfen, wo im allgemeinen weitaus liberaler mit Computerspielen umgegangen wird. In seinem Bericht über Gewalt in Spielen jedoch hat das amerikanische „National Institute on Media and the Family" StarCraft als eines der zehn brutalsten PC-Spiele des Jahres 1998 aufgelistet. In einer zusammenfassenden Bewertung von StarCraft schreibt das Institut: „Wegen des extremen Ausmaßes von Gewalt, der Darstellung von illegalem und schädlichem Verhalten, vulgärer Sprache und der Möglichkeit, Ängste auszulösen, kann dieses Spiel für Kinder keinen Alters empfohlen werden" – geeignet ab 18. Wie jetzt? Sollen meine kleinen Hydralisken auf einmal Monster und die edelmütigen Protoss-Berserker nun gemeingefährliche Klingenmörder sein? Soll ich als RTS-Liebhaber plötzlich ein blutdurstiger Mensch sein? Es ist wirklich schwer zu verstehen, was sich das Institut dabei gedacht haben mag. Ich meine jedoch, daß es bestimmt andere Spiele gibt als StarCraft, um die man sich sorgen müßte. Wenn bereits so harmlose Spiele wie StarCraft geächtet werden, dann ist es nur noch ein kleiner Schritt, den Großteil der PC-Spiele als gewalttätig abzustempeln und sie mitsamt den Spielern wieder in der Öffentlichkeit in die „Schmuddelecke" zu stellen, aus der sich die gesamte Spielegemeinschaft im Lauf vieler Jahre endlich herausgearbeitet hat.



Ungewohntes Bild: WarCraft-2-Einheiten in StarCraft. Möglich wird dies durch das Tool WarCraft 2 Conversion.

WarCraft 2 Conversion

Die bekannte amerikanische Internet-Seite SC Infoceptor (http://www.infoceptor.com/war2tc/tcdownload.shtml, Download in Deutschland von http://www.scbase.gzone.de/WC2/war2alpha.zip) hat die WarCraft 2 Conversion für StarCraft veröffentlicht, die alle StarCraft-Einheiten, -Gebäude und -Sounds durch WarCraft-2-Versionen ersetzt. Somit können Sie mit Drachen und Rittern kämpfen, Burgen zerstören und sich von den guten alten WarCraft-2-Sounds in die vertraute Fantasy-Welt versetzen lassen.



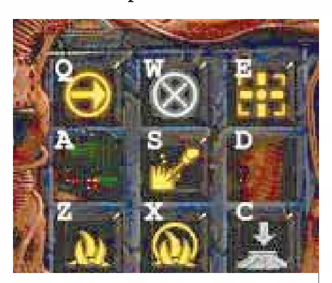
Ein witziger Spaß: StarCraft mit WarCraft-Einheiten spielen.

StarCraft für Mac und Linux

Endlich ist es soweit: Blizzard hat seinen Strategieknüller StarCraft nun auch für Macintosh-Rechner adaptiert. Damit bleibt dieses Spiel nicht länger ausschließlich den PC-Besitzern vorbehalten. Findige StarCraft-Fans haben ferner herausgefunden, wie man ihr Lieblingsspiel unter dem Betriebssystem Linux, das in manchen Fachzeitschriften schon als mögliche zukünftige Alternative zu MS Windows 95/98 gehandelt wird, zum Laufen bringen kann. Alle Linux-Benutzer mit einem Faible für StarCraft können sich unter http://www.mbnet.fi/~hoppq/sc-howto.html genauere Informationen holen.

DoxStar

Für alle, die bisher Probleme mit den fummeligen Hotkeys von StarCraft hatten, gibt es jetzt bei http://doxpara.net pedia. net/doxstar.html ein neues Programm namens DoxStar. Es legt die Hotkeys auf ein 3x3 Tasten großes Feld, das im Aufbau dem ebenso strukturierten Menü auf dem Bildschirm entspricht.



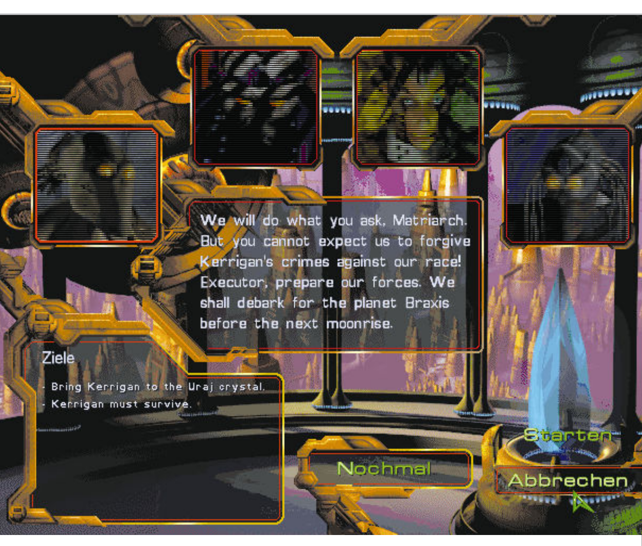
Mit Hilfe von Doxstar geht der Umgang mit Hotkeys erheblich ergonomischer vonstatten.

Neues von SCuM: The Reclamation of Aiur

Sharandar von Campaign Creations hat vor kurzem seine neue Kreation „The Reclamation of Aiur“ veröffentlicht. Es handelt sich dabei um eine sehr professionell gemachte Kampagne inklusive allem, was dazugehört, und dürfte neben „The Fenix” von Dessler eine der momentan herausragenden StarCraft-Kampagnen sein. Über den Inhalt soll an dieser Stelle nichts verraten werden, um Ihnen nicht den Spaß und die Spannung zu nehmen. Es lohnt sich aber auf jeden Fall, diese Kampagne bei http://creations.techbase.com herunterzuladen – trotz ihrer mörderischen Größe von 36 MB.

StarCraft-Ladder-News

Die Battle.net-Ladder-Saison für den Winter ist zu Ende und He'sJuno gewann mit beeindruckenden 1.736 Punkten. Natürlich können Sie in einer weiteren Ladder-Saison, welche am 6. April begonnen hat und am 30. Juni enden wird, erneut um die StarCraft-Krone kämpfen.



In den Mission-Briefings von StarCraft Brood War melden sich alle Beteiligten zu Wort.



Die Internet-Seite http://www.campaign-creations.com ist eine Fundgrube für StarCraft-Kampagnen.

AI Editor

Unter http://scai.infoceptor.com/ wurde ein AI-Editor für StarCraft veröffentlicht, mit dem die ambitionierten Kartenersteller unter Ihnen mit etwas Aufwand eigene Skripte zur Steuerung der Computergegner schreiben können.

Stratagema

Mit dem englischen Programm Stratagema von StarCraft Runes (http://warrunes.infoceptor.com/) können engagierte StarCraft-Spieler mehrere Baureihenfolgen für den Anfang des Spiels erstellen und vergleichen. Auf diese Weise ist es möglich, herauszufinden, mit welcher Bau-Strategie man in StarCraft am effektivsten zum Ziel kommt. Sie finden dieses Tool auf unserer Cover-CD.

Auf der Cover-CD

Stratagema
Nützliches Tool zur Ermittlung optimaler Baureihenfolgen.
stratagema.zip



Wie man sieht, geht es in der Kampagne The Reclamation of Aiur nicht gerade zimperlich zu.

Kampf gegen Battle.net-Cheater

Eine sehr erfreuliche Nachricht für alle Battle.net-Ladder-Spieler: Blizzard geht nun mit Nachdruck gegen die Programmierer von sogenannten Hacks vor, die dem Benutzer in Multiplayerspielen unfaire Vorteile gegenüber dem Gegner verschaffen. Ein sehr bekanntes Team von Programmierern hat nun offiziell bekannt gegeben, daß es keine Multiplayer-Hacks für StarCraft mehr veröffentlichen will.



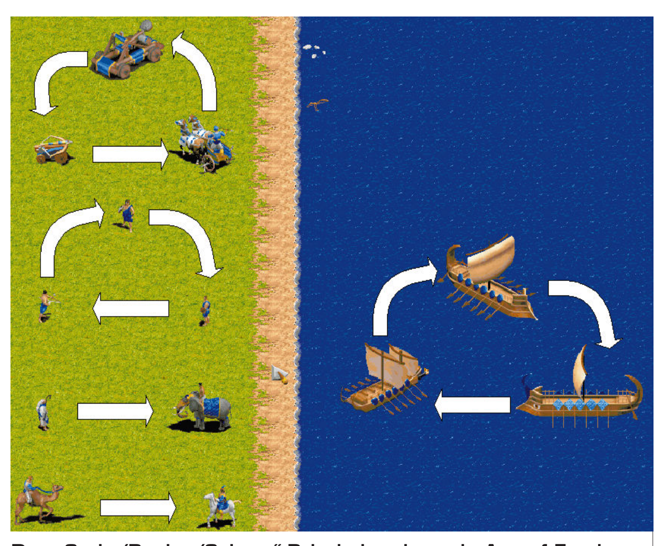
Michael Paa
20 Jahre, Schüler, Augsburg
http://scbase.gzone.de

„Für mich ist das Thema des Monats klar die Tragödie um das angeblich so brutale StarCraft.“

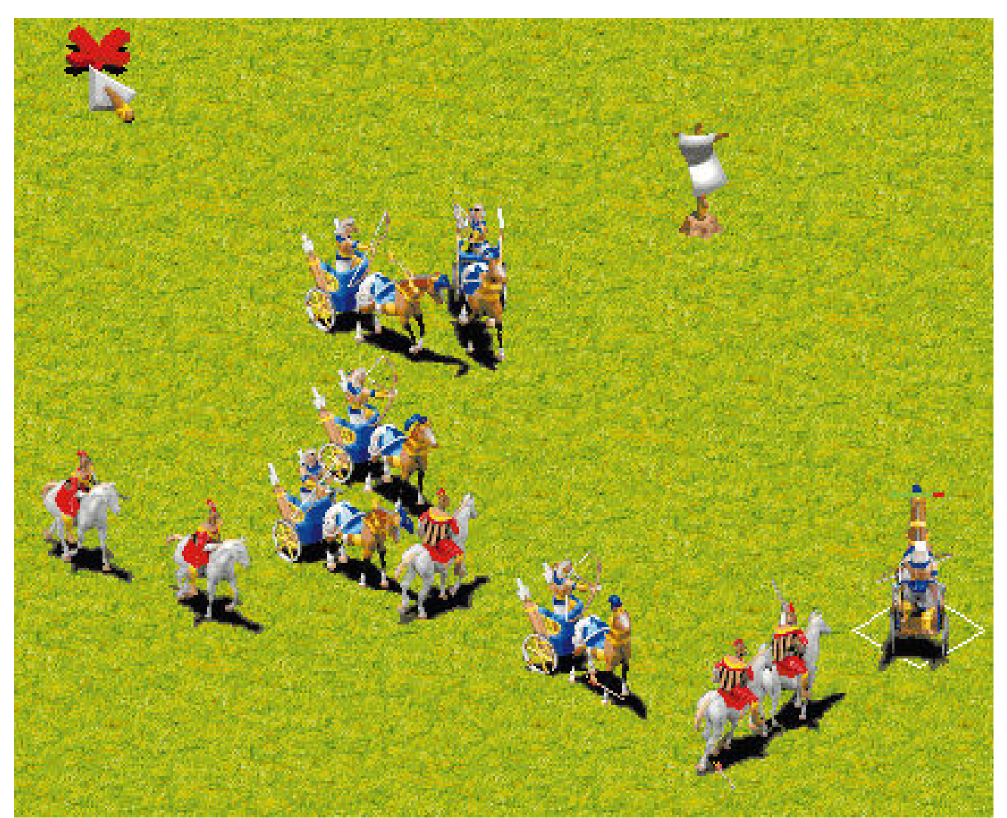
Age of Empires

Gleichgewicht der Kräfte?

Das wesentliche Grundprinzip von AoE ist an das uralte Spiel „Stein/Papier/Schere“ angelehnt. Stein verliert gegen Papier, Papier verliert gegen Schere und Schere verliert gegen Stein. Genauso verhält es sich auch mit den Einheiten bei AoE. Zwar kann eine genügend große Anzahl Einheiten eines Typs gegen jede Einheit eines anderen Typs gewinnen, aber bei Wahl der richtigen Einheit benötigt man ganz wesentlich weniger Ressourcen (Nahrung, Holz, Gold, Stein) für den Erfolg. So siegen bei jeweils gleichem Ressourcenaufwand Bogenschützen gegen Späher, Späher gegen Schleuderer und Schleuderer gegen Bogenschützen. Dasselbe Prinzip ist auch auf andere Einheiten entsprechend anwendbar. Greift ein Gegner also mit einer Gruppe bestimmter Einheiten an, so ist es unbedingt erforderlich, mit der entsprechenden Kontereinheit zu reagieren. Die häufigsten Bronze-Schlachten in AoE findet man zwischen assyrischen Wagenschützen und Yamato-Kavallerie. Eine einzige Kavallerieeinheit gewinnt überlegen gegen einen Wagenschützen. Treffen jedoch 20 Wagenschützen auf 20 Kavallerieeinheiten, so gewinnen die Wagenschützen überlegen, da sich die Kavallerie gegenseitig behindert und den Gegner erst erreichen muß, wogegen der Wagenschütze schon aus der Ferne trifft. Ein Trick in diesem Zusammenhang ist das „Tanzen“: Versucht die Kavallerie, ihre Schlagkraft gegen einen Wagenschützen zu konzentrieren, so sollte dieser in einem Kreisbogen um die übrigen Wagenschützen herumlaufen (Tip: Wegmarken benutzen), während diese ihr Feuer auf eine Kavallerieeinheit konzentrieren.



Das „Stein/Papier/Schere“-Prinzip bestimmt in Age of Empires die Kräfteverhältnisse der Einheiten untereinander.



Mit einem „Tanz“ können Wagenschützen die Kavallerie überlisten.

AoE-Online-Termine

German Masters
- Jeden Sonntag 20 Uhr
  Dienstag 20 Uhr
  Donnerstag 21 Uhr
- Treffpunkt ist der Raum „Victorious“ in der Internet Gaming Zone (www.zone.com)
- Vorherige Anmeldung erforderlich: www.agers-treff.de
- Neueinstieg jederzeit spontan möglich

AOE-Liga
- Jeden Mittwoch 22 Uhr
  Freitag 22 Uhr
- Treffpunkt: Chat der AoE-Liga (www.aoe-liga.de)
- Vorherige Anmeldung erforderlich, jeweils nur vor Beginn einer neuen Runde möglich

Meeting
Nächstes Treffen der AoE-Spieler im Oktober in Aachen – weitere Infos dazu unter www.agers-treff.de

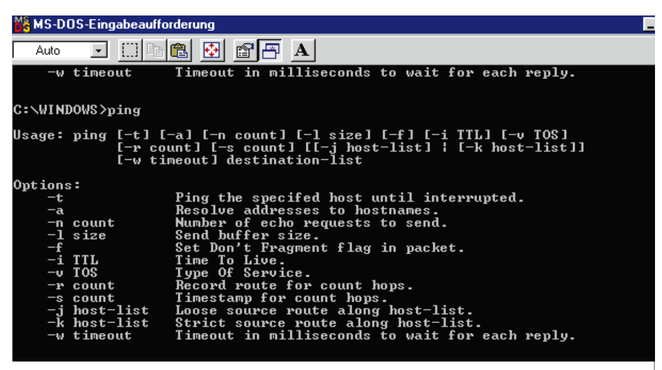
Umzug
Die 3DAction-AOE-Liga ist auf eine neue Seite umgezogen: http://3daction.gametown.de/

Aktuelle Online-Stimmungslage

Rated AOE ist tot! Durch ein „AoE-Trainer“ genanntes Programm kann sich jeder Spieler selbst beliebig viele Ressourcen geben. Das macht Wettkämpfe zur Farce, da jeder ständig glaubt, der andere würde ihn betrügen. Während Freitag abends immer mehr als 200 Spieler im Conqueror-Raum der Zone (www.zone.com) zu finden waren, waren es vergangenen Freitag nur 25! Leider soll es inzwischen auch für Der Aufstieg Roms ein solches Cheatprogramm geben.

Wissenswertes bei Multiplayer-Games

Starke Verzögerungen in AoE-Spielen machen die exakte Steuerung von Einheiten



Das kleine DOS-Programm PING.EXE, das Sie in Ihrem Windows-Verzeichnis finden, gibt über die Qualität der Verbindung zweier Rechner über Netz oder Internet Aufschluß.

mitunter unmöglich. Doch man muß diese Probleme nicht einfach hinnehmen! Der erste Schritt ist das Einkreisen der Fehlerursache.

Wer ist AoE-Winner?

Eingefleischte Age-of-Empires-Fans mit Internet-Anbindung sind auf einschlägigen Homepages vielleicht schon einmal auf meinen Namen gestoßen: Online bin ich als AoE-Winner unterwegs und werde von nun an in der PC Action über Aktuelles, Details, Strategien und Themen rund um Age of Empires berichten. Nach inzwischen 18 Monaten Spielerfahrung und zahlreichen nationalen und internationalen Wettbewerben kenne ich Age of Empires wie meine Westentasche und kann Ihnen vielleicht mit dem einen oder anderen raffinierten Trick zum Sieg verhelfen. Online bin ich erreichbar über ICQ (AOEWinner), E-Mail (AOEWinner@brill.de) oder in der Microsoft Gaming Zone (AOEWinner): Schreiben Sie mir doch einfach, wenn Ihnen eine Frage zu Age of Empires unter den Nägeln brennt.

Dazu ist festzustellen, wie schnell die Rechner sich gegenseitig erreichen können. Das im Windows-Lieferumfang enthaltene Hilfsprogramm PING gibt genau diese Information. (Tip: WINIPCFG.EXE verrät die eigene IP-Adresse) Beispiel: Ping wird ausgeführt für 194.77.27.1 mit 32 Bytes Daten: Antwort von 194.77.27.1: Bytes = 32 Zeit < 10 ms TTL = 128. Vor allem die Laufzeit eines Datenpaketes gibt Aufschluß über die (sich evtl. ständig ändernde) Qualität einer Verbindung zweier Rechner über ein lokales Netzwerk oder das Internet. Bis 300 ms kann man von einer guten Verbindung sprechen, bei ca. 800 ms muß mit Lag gerechnet werden, bei darüberliegenden Werten leidet der Spielspaß erheblich. Dann ist herauszufinden, welcher der Spieler die Ursache für das Problem ist. Dazu kann man mit dem Kommando Tracert weitere Erkenntnisse sammeln und sieht genau, ab welchem Punkt die Verbindung schlecht ist. Beispiel: TRACERT 194.77.27.1 – die Verfolgung der Route zu (Name) [194.77.27.1] über diverse Router und Austauschknoten zeigt möglicherweise eine deutliche Überlastung der Anbindung des Providers eines Gegners am Austauschknoten. In einem solchen Falle könnte nur der Provider des Gegners etwas ändern. Das Ergebnis sollte dieser an seinen Internet-Provider senden, der dann Abhilfe schaffen kann. Die Alternative: Man denkt mal ernsthaft über einen Wechsel zu einem anderen Provider nach.

Die Cheats



Einige Cheat-Einheiten aus Age of Empires und Der Aufstieg Roms: Wenn Sie ein Chat-Window öffnen und dann einen der untenstehenden Codes eingeben, können Sie auch mit Sportwagen, Babys auf Dreirädern oder Sturmtruppen kämpfen.

Cheat	Effekt
pepperoni pizza	1.000 Einheiten Nahrung
woodstock	1.000 Einheiten Holz
quarry	1.000 Einheiten Steine
coinage	1.000 Einheiten Gold
reveal map	Karte aufdecken
resign	Aufgeben
no fog	Kein Schlachtennebel
killx	Ausrotten des Volkes X
medusa	Getöteter Dorfbew. wird berittener Bogenschütze
diediedie	Alle gegnerischen Einheiten sterben
hari kari	Das gesamte Volk begeht Selbstmord
e=mc2 trooper	Mit Atomraketen bewaffneter Söldner
bigdaddy	Mit Raketen bewaffneter Buggy
big Bertha	Schwere Katapulte mit größerer Reichweite
black rider	Berittene Bogenschützen als schwarze Reiter
dark rain	Stehender Kompositbogenschütze als Baum
jack be nimble	Katapulte feuern mit Kühen und Dorfbewohnern
icbm	Ballisten bekommen 100 Einheiten Reichweite
hoyohoyo	Magier läuft schneller und erhält 600 LP
home Run	Szenario gewonnen
steroids	Gebäude wird sofort fertiggestellt, Sammeln kostet keine Zeit mehr
flying dutchman	Erhöhte Angriffsstärke für schwere Kriegsschiffe
gaia	Spieler steuert die Tiere
photon man	Trooper mit Lasergewehr
zeus	Zenturions unbekehrbar
Nur für Der Aufstieg Roms:	
stormbilly	Roboter (100 LP, 20 AP, 10 RP, 15 RW)
convert this!	Priester (25 LP, 200 AP, 10 RW)
big momma	Ähnlich Bigdaddy, Sportwagen mit Raketenwerfer
pow	Baby auf Dreirad (500 LP, 50 AP, 10 RP, 15 RW)
upsidflintmobile	Erhöhte Feuerquote
king arthur	Verwandelt die Adler in Drachen

Seit dem Aufstieg Roms verfügbar: gepanzerte Elefanten.



Ein Römer-Weltwunder wird dem Erdboden gleichgemacht.

Faszinierender Ausblick ins Mittelalter: The Age of Kings.

Hans-Peter Brill,
38 Jahre, EDV-Fachmann,
Stolberg
hbrill@brill.de

„Unbestätigten Gerüchten zufolge glauben einige, es gäbe noch ein Leben jenseits von AoE."

Die Siedler 3

Von Amazonen und Dieben – Die 2. Add-On-CD

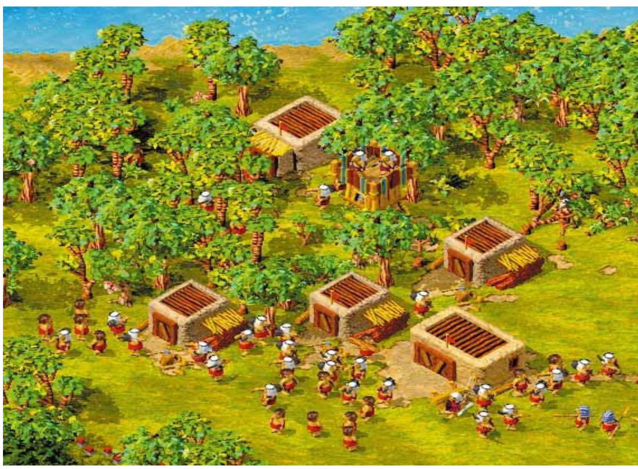
Mit „Die Siedler III: Die Amazonen“ bringt die deutsche Spieleschmiede Blue Byte in Kürze das zweite Add-On zum erfolgreichen Strategiespiel „Die Siedler III“ heraus, das ein viertes Volk ins Spiel einführt. Die Amazonen gelten als legendäres Kriegervolk aus wehrhaften Frauen und sollen den bislang von männlichen Siedlern repräsentierten Völkern mit ihren Waffen gehörig einheizen. Die Amazonen werden Ressourcen nutzen, die den anderen Völkern unbekannt sind. Sie verfügen über eine eigene Palette an Zaubersprüchen und natürlich über einzigartige Gebäude. Auf welchem Wege die Amazonen in das Geschehen der Welt der Siedler eingeführt werden, erfahren die Spieler in neuen Animationssequenzen, die von namhaften Synchronsprechern vertont wurden. Neben den Amazonen sollen mit der zweiten Erweiterungs-CD aber noch weitere Neuheiten den heimischen Siedler 3-Ordner füllen. Beispielsweise wird der Späher zukünftig durch erweiterte Handlungsoptionen zur strategischen Spezialeinheit mutieren. Die kleine, unscheinbare Spielfigur soll nämlich eine diebische Ader implementiert bekommen. So ist er in der Lage, das gegnerische Terrain zu erkunden und Güter des Feindes zu stehlen.

Aller Anfang ist schwer – Die Baureihenfolge

Ägypter verbrauchen beim Bau sehr viele Steine. Deshalb muß das Augenmerk am Anfang eines Ägypter-Spiels auch auf Steinbrüche gelegt werden. So sieht die Baureihenfolge für einen guten Start aus:

Kleines Wohnhaus > Steinmetz > Steinmetz > Steinmetz > Kleiner Turm (zur Gebietserweiterung) > Holzfäller > Holzfäller > Holzfäller > Steinmetz > Steinmetz > Sägewerk > Förster > Mittleres Wohnhaus > Förster > Holzfäller > Holzfäller > Sägewerk > Holzfäller > Förster.

Wenn diese Gebäude erst einmal stehen, hat man eine gesunde Grundlage für den weiteren Aufbau. Allerdings ist die Baureihenfolge natürlich von Map zu Map unterschiedlich anzuwenden, wenn anfangs nicht genügend Steine oder Bäume zur Verfügung stehen, müssen alternativ einige kleine Türme gebaut werden, um an die Ressourcen zu gelangen.



So sieht ein optimaler Holzkreislauf aus.

Der Siedler Online Club stellt sich vor!

Rund um die Siedlerwelt im Internet hat sich ein einzigartiger Club gebildet: Der Siedler Online Club – genannt SOC. In den frühen Beta-Tester Tagen hat sich eine kleine, internationale Gruppe von Siedlern zusammengefunden, um eine Vereinigung für Siedler-Spieler im Internet zu gründen. Aus den zarten Anfängen im Dezember 1998 hat sich eine echte Institution für S3-Spieler entwickelt, die mittlerweile über mehr als 1.200 Mitglieder verfügt. Damit ist der SOC die wohl größte Vereinigung von Onlinespielern eines Spieles webweit. Auf der Homepage des SOC (www.flashzone.net/s3club) tummeln sich Siedler aus aller Welt, um die neuesten News zu erfahren, in den Foren Nachrichten zu schreiben, Tips&Tricks zu erfragen und nützliche Maps und Tools herunterzuladen.



Das Herzstück des SOC: Die Ranglisten.

Das Herzstück des Clubs bilden allerdings die SOC-Ranglisten, in denen mittlerweile rund 700 aktive Siedler um die Weltspitze kämpfen. Wer sich in die S3-Lobby im Internet begibt wird immer auch SOC-Spieler treffen, die gerne um Punkte und für den Spaß spielen wollen.



Im SOC ist immer was los. In den verschiedenen Foren diskutieren Siedler aus aller Welt.

Der SOC ist natürlich kein kommerzieller Club, sondern eine virtuelle Plattform, die den Spaß am Spiel aufrechterhalten will. Mit Erfolg!

Die besten Siedler der Welt

Unter dem Banner des **Siedler-Online-Clubs** (SOC) hat sich seit Jahresanfang eine Meisterschaft für Siedler-3-Spieler geformt. Derzeit kämpfen rund 700 Online-Spieler um die Siedlerkrone. Im letzten Monat hat der Spieler Prospero den Titel ergattert. Hier die TOP 10 aus der Zwischenrangliste des letzten Monats. Ab dem nächsten Monat wird an dieser Stelle zusätzlich auch die Longplay-Liga des SOC und die Rangliste von Blue Byte erscheinen.

Knock-out-Liga des Siedler-3-Online-Clubs

Platz	Spielername	Punkte
1	NyKoN	84
2	Liesel	73
3	Silver	73
4	Higher	1 72
5	Prospero	72
7	Siedel	68
7	Creepy	67
8	Soulslasher	67
9	Chaos	65
10	Rah	63

Wer in den Meisterschaften mitsiedeln will, kann sich unter http://www.flashzone.net/s3club informieren.

Kraft durch Mana: Trinken macht die Armee stark

Die Produktion alkoholischer Getränke macht bei Siedler 3 einen großen Teil der strategischen Planung aus. Mit aufgewerteten Soldaten läßt man einer Armee von Rekruten selbst in Unterzahl keine Chance. Aus diesem Grund kann die Aufwertung der Einheiten über Sieg und Niederlage entscheiden. In der Tabelle läßt sich ablesen, mit wievielen Flaschen Wein,

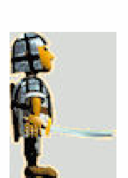
Level	Einheitentyp	Alkoholmenge	Aufwertungsschritte
2	Speerträger	10 Flaschen opfern	In 10,00%-Intervallen
2	Bogenschützen	20 Flaschen opfern	In 5,00%-Intervallen
2	Schwertkämpfer	30 Flaschen opfern	In 3,33%-Intervallen
3	Bogenschützen	50 Flaschen opfern	In 2,00%-Intervallen
3	Speerkämpfer	60 Flaschen opfern	In 1,66%-Intervallen
3	Schwertkämpfer	30 Flaschen opfern	In 3,33%-Intervallen


Bei so einer Weinproduktion braucht man sich um die Aufwertung keine Sorgen mehr machen.

Bier oder Schnaps die Götter abgefüllt werden müssen, damit die jeweilige Aufwertungsstufe erreicht wird. Außerdem könnt Ihr ablesen, welche Reihenfolge die Experten bevorzugen.
Insgesamt brauchen die Römer also 200 Flaschen Wein, die Ägypter 200 Krüge Bier und die Asiaten 100 Fässer Schnaps-

Die militanten Siedler – Die Schwertkämpfer

Egal ob man nun ein eher ruhiger oder ein aggressiver Siedler ist; Am Ende der Produktionskette steht immer die Soldatenproduktion. Aber welche Soldaten sind für welche Strategie am besten? Für Durchblick sorgt ein genauer Blick auf die Statistik der Soldatentypen. In dieser Ausgabe stellen wir den Schwertkämpfer vor.


Schwertkämpfer

Schwertkämpfer	Lev. 1	Lev. 2	Lev. 3
Hitpoints	100	120	140
Angriffsschaden	9	12	16
Sek. pro Schlag	0,7	0,7	0,7
Reichweite	1	1	1
Geschwindigkeit	3	3	3

profitieren am stärksten von der Aufwertung. Nach jedem Upgrade steigt ihre Angriffsstärke um ein Drittel. Ein Level-3-Schwertkämpfer hat das größte Schadenspotential in seinen Händen. Wenn man noch die Tatsache berücksichtigt, daß er zudem die schnellste der drei militärischen Siedlereinheiten darstellt, ist er die ultimative Waffe gegen gegnerische Befestigungsanlagen. (Info: http://www.psychofamily.de)


Aufgrund ihrer Geschwindigkeitsvorteile gegenüber anderen Waffengattungen können Schwertkämpfer auch als schnelle Eingreiftruppe dienen, wenn es brenzlig wird.

Da bleibt kein Auge trocken – Bugs

Folge 1: Jesus lebt!

Obwohl ohne Chance, auf legalem Wege dorthin zu gelangen, verharrt dieser blaue

Außerdem

/// Wie aus informierten Kreisen zu erfahren war, testet Blue Byte bereits eine erste Version des „Vierten Volkes" für Die Siedler 3. Welche Eigenschaften die Amazonen von den anderen drei Völkern unterscheiden wird, war bei Redaktionsschluß nicht zu erfahren. /// Aus gleicher Quelle sickerte durch, daß sich die Blue Byter auch schon intensiv mit der Programmierung für Die Siedler 4 beschäftigen. /// Blue Byte will noch im Juni eine eigene Weltrangliste auf den Server bringen. Da diese Ankündigung seit den Betatest-Tagen Monat für Monat verschoben wurde, ist über den Wahrheitsgehalt nicht viel zu sagen. /// Zu Redaktionsschluß flatterte die Meldung herein, daß der SOC (www.flashzone.net/s3club) sein Meisterschaftssystem in zwei Ligen aufgeteilt hat, um jedem Spieler eine Rangliste zu geben, die seinen Neigungen entspricht. Ein ausführlicher Bericht über die neuen Ranglisten von SOC und BB wird es in der nächsten Ausgabe geben.


Hier sehen Sie einen der seltenen Bugs in Blue Bytes Siedler 3.

Recke am entgegengesetzten Ende der Karte und ewig weit weg von daheim. Da steht er nun auf dem Wasser und verbreitet Angst und Schrecken unter den Seeleuten im Mare Romanum. Ob er wohl einem Kanonenboot weichen würde? Ach ja, das ist ja ein anderes Spiel …

Die beliebtesten Multiplayer-Maps

Die Desert_X Map ist eine der am häufigsten gespielten Karten bei Sied-ler 3. Sie bietet für alle Völker optimale Bedingungen. Es gibt an jedem Startpunkt ausreichend Rohstoffe: Edelsteine für die Ägypter, Berghänge für die Winzer der Römer und Sümpfe für die asiatischen Reisbauern. Beste Voraussetzungen für ein interessantes Spiel.

Auf der Cover-CD

Desert_X Multiplayer-Map
Eine der besten Siedler-Karten
Flashers.zip

Kreative Siedler – Flashers GoldenLand-Map

Seit die Zusatz-CD mit dem S3-Editor auf dem Markt ist, wird das Internet von guten und weniger guten Multiplayer-Maps. Eine der besten Maps überschwemmt wurde von Flasher kreiert und befindet sich diesen Monat auch auf unserer Cover-CD: Flashers GoldenLand, das Land, wo Milch und Honig fließt. Sowohl vom Ästhetischen als auch vom Spielerischen her läßt die Karte nichts zu wünschen übrig, egal welches Volk man wählt.

Rolf Klöppel aka Mordred
26 Jahre, Jornalist,
Rheine.



Als Mitbegründer des Siedler-Online-Clubs (SOC) ist er gespannt auf die neu angekündigten Meisterschafts-Systeme.

Anno 1602

Das offizielle Anno-1602-Netzwerktreffen

Seit Erscheinen von Anno 1602 im April letzten Jahres gibt es das Anno-1602-Forum von Infogrames, Treffpunkt und Diskussionsforum zugleich für viele begeisterte Anno-Spieler. Täglich trifft man sich dort, um über lebenswichtige Fragen, Tips zu den Missionen, Bugs oder Strategien zu diskutieren. So kristallisierte sich aus der Masse der Forumsteilnehmer schon bald ein harter Kern von Veteranen heraus, die über Wochen und Monate täglich anwesend waren, Hunderte von Beiträge schrieben und schließlich vor allem den Anno-Neulingen mit Rat und Tips zu Seite standen. Da sich die Forumsteilnehmer auch untereinander bestens verstanden, organisierten die Forums-Veteranen auf der Spielemesse in Essen im Herbst letzten Jahres ein erstes Treffen. Sunflowers blieb von dieser Entwicklung der Fangemeinde nicht unbeeindruckt und organisierte deshalb vor kurzem das erste offizielle Anno-1602-Netzwerk-Treffen, das in Josefsheim in der Eifel stattfand. Ein eigens dafür angemieteter Saal bot jede Menge Platz für die begeisterten Fans, die sich schon bald gegenseitig heiße Schlachten am PC lieferten. Wer gerade nicht spielte, unterhielt sich mit den anderen Fans oder nutzte die Gelegenheit, um mit den Sunflowers-Mitarbeitern und Anno-Entwicklern zu reden. Jochen Bauer, Koordinator von Anno 1602, N.I.N.A. und Leiter des Sunflowers-Anno-1602-Forums, war persönlich anwesend und gab Details über die Entwicklung von Anno und die begonnenen Arbeiten am heißersehnten Nachfolger preis. Eine große Verlosung von allerlei Anno-Merchandisingmaterial rundete den Abend ab. Danach wurde begeistert bis in die frühen Morgenstunden weitergespielt.


Begeisterte Anno-Spieler unter sich.


Webmaster Orodruin im Gespräch mit Jochen Bauer von Sunflowers.

Anno 1602 – Frequently Asked Questions [FAQ]

Q: Wie bekomme ich Soldaten auf ein Schiff?
A: Das Geheimnis liegt in der Control/Steuerungs-Taste (Ctrl, Strg)! Man muß die Soldaten anklicken und dann die Strg-Taste drücken.
{Strg + Mausklick} auf Schiff: Soldaten gehen an Bord.
{Strg + Mausklick} auf Arzthaus: Soldaten werden geheilt.
{Strg + Mausklick} auf Baum/Feld/Straße: Soldaten zerstören Baum/Feld/Straße.
Um die Soldaten aus einem Schiff auszuladen, einfach auf das Soldaten-Icon im Frachtraum klicken.

Sie haben eine noch unbeantwortete Frage zu Anno 1602? Dann schicken Sie mir eine E-Mail an kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de, Stichwort: Anno 1602 – FAQ. Wir werden jeden Monat in dieser Rubrik die am häufigsten gestellten Fragen beantworten.


Das malerische Hafenstädtchen aus dem Anno-1602-Intro.

Für alle Beteiligten war es ein tolles Wochenende und man hofft allgemein, daß es demnächst noch weitere, offiziell von Sunflowers unterstützte Anno-Treffen geben wird. Nähere Informationen sowie Verabredungen zu Anno-Multiplayerspielen finden sich im Anno-Forum auf der Infogrames-Homepage (http://anno1602.infogrames.de).

Anno-1602-Videos

Jeder kennt das liebevoll animierte, mehrminütige Intro und die vielen kleinen, gerenderten Zwischensequenzen, mit denen in Anno 1602 alle wichtigen Ereignisse illustriert werden … egal, ob es gerade mal wieder brennt, man einen Schatz gefunden hat oder der Pirat nervt. All diese Videos kann man im Verzeichnis „Anno 1602/VideoSmk“ auf der CD oder der Festplatte (NINA) finden. Die Dateien sind durchnumeriert und tragen die Endung „.smk“. Wie bei vielen anderen Spielen (StarCraft, Diablo …) wurden auch die Anno-1602-Videos mit Hilfe der SMACKER-Video-Technologie produziert, einem speziellen Verfahren zur Komprimierung und Wiedergabe von 256-Color-Videos, Animationen und Soundtracks. Nähere Informationen findet man auf der Smacker-Homepage unter http://www.radgametools.com. Dort kann man sich auch die „Smacker Tools“ downloaden, eine Sammlung von Utilities, die es dem User ermöglichen, sich jederzeit alle smk-Videos direkt anzugucken. Eine ausführliche Anleitung mitsamt den Smacker-Tools finden Sie in der nächsten Ausgabe auf unserer Cover-CD.

Karel Kaufmann
30 Jahre,
Student, Tübingen
Freut sich auf Sommer, Sonne und Freibad …

Anstoss 2

Erfolgsstory einer Homepage

Schon bei Anstoss 1 gab es das Problem mit den Original-Namen, die aus lizenzrechtlichen Gründen von Ascaron verfälscht werden mußten. Damals waren die Namen aber schnell editiert und man konnte sein erstes Spiel starten. Als Anstoss 2 im August 1997 auf den Markt kam, sah es damit jedoch anders aus. Fünf Hauptländer mit insgesamt 13 Ligen und die zahlreichen zusätzlichen Vereine brachten es auf insgesamt ca. 13.000 Spieler. Nachdem ich in stundenlanger Arbeit die Erste und Zweite Bundesliga editiert und die Vereinsabzeichen eingebunden hatte, entstand die Idee, eine Anstoss-Homepage zu eröffnen. Ein Server war gleich gefunden, da mir durch mein frisch begonnenes Informatikstudium ein bescheidener Platz von 1 MB auf dem Webserver der FH Ulm zustand. Ich stellte die editierten Daten zum Download ins Netz und forderte die Besucher dazu auf, sich an der Aktualisierung des Datensatzes zu beteiligen. Mit Hilfe der steigenden Anzahl der Helfer gelang es recht schnell, den Datensatz auf den neuesten Stand zu bringen. An dieser Stelle nochmal herzlichen Dank an die vielen hilfreichen Anstoss-Fans.

Tips und Tricks

Im September 1997 erweiterte ich die Anstoss-Homepage um die Tips-&-Tricks-Ecke, die zu Beginn die Spieletips von Gerald Köhler aus den diversen Spielezeitschriften enthielt. Später wurde sie um die Tips von vielen Anstoss-Begeisterten erweitert.

Fangesänge

Ende November 1997 kam der erste Kontakt mit Matthias Seiffert zustande, online auch als (Waffel-)Mase bekannt. Er schickte mir die ersten Fangesänge, die dank eines Hochschulwechsels auf dem jetzigen Webserver auch sofort ihren Platz fanden. Mase produzierte in den laufenden Monaten tonnenweise Fangesänge, so daß Ascaron ihn schließlich zum Fangesangproduzenten von Anstoss 3 machte. Die ersten Fangesänge werden auf der Cover-CD der nächsten PC Action veröffentlicht.

Trainingspläne

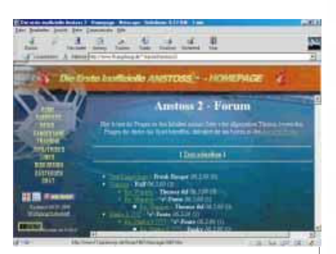
Da man bei Anstoss 2 immer wieder mit der Kondition und Frische zu kämpfen hatte, kamen auch bald die ersten Trainingspläne. Sie finden die Trainingspläne auf der aktuellen PC-Action-CD. Die Trainingspläne werden in das Anstoss-2-Verzeichnis entpackt und können dann im Trainingsmenü eingelesen werden. Besonders zu empfehlen ist MichaelOwen.zip.



Mit „Michael Owens“ Trainingsplan lassen sich hervorragende Konditions- und Frischewerte erreichen

Was eine Homepage sonst noch braucht

Um die Homepage zu komplettieren, wurde die Seite um die Standardeinrichtungen Forum, Gästebuch und Chat erweitert, damit sich die Anstoss-Spieler besser austauschen können.



In den Foren findet ein reger Informationsaustausch statt

Die neue Saison

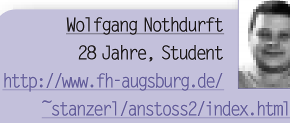
Im Sommer ´98 gab es einen Zusammenschluß von 3 Anstoss Seiten (Füllstoff&Weltklasse, Erik und Holgers Seite und meine), um sich aufgrund der Auf- und Absteiger auf einen Datensatz zu einigen. Wir beschlossen, welche Vereine des Datensatzes ersetzt werden und teilten die Aktualisierung einzelner Deutsche Ligen untereinander auf, um rechtzeitig zu Saisonbeginn die neuen Daten bereitstellen zu können. Danach wurden die Datensätze wieder von den jeweiligen Seiten selber erweitert, um in puncto Spielerstärken die Vorlieben der User abdecken zu können. Der Datensatz enthielt in dieser Saison auch zum ersten Mal die Original-Namen aller Ligen, und ich versuche ihn bis heute so aktuell wie möglich zu halten.

Auf der Cover-CD

Trainingspläne
13 verschiedene Anstoss 2-Trainingspläne für das Trainingsmenü.
Verzeichnis Trainingspläne

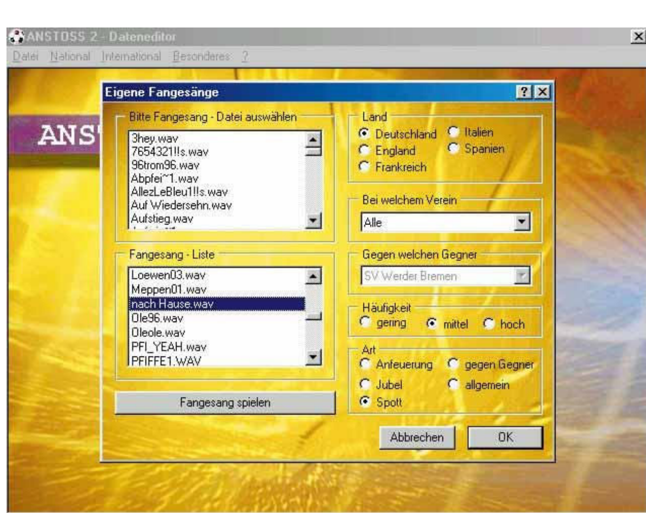
Eine Homepage wird druckreif

Nach fast zweijährigem Bestehen wird meine Seite jetzt auch hier einen festen Platz erhalten. Hier werdet Ihr in Zukunft alles zu Anstoss erfahren, was sonst nur Internet-Nutzern vorenthalten blieb.



Wolfgang Nothdurft
28 Jahre, Student
http://www.fh-augsburg.de/~stanzerl/anstoss2/index.html

„Momentan versuche ich, Real Madrid an die europäische Spitze zurückzuführen.“



Der Editor ist das Herzstück von Anstoss 2. Mit ihm lassen sich unter anderem die tollen Fangesänge von Mase integrieren.

PC ACTION Spieletips 7/99



Ausgetrickst



Wanted: *Tips-&-Tricks-Profis! Wer macht eigentlich die Komplettlösungen und Spieletips in der PC Action? Nun ja, ein Blick in die linke untere Ecke dieser Seite gibt ja bereits etwas Aufschluß auf die Frage, aber wie wird man „Tips-&-Tricks-Profi"? Erst einmal ist ein „Trickser" natürlich Vollblut-Spieler. Wenn Bekannte und Freunde Sie am laufenden Band nach Tips zu Spielen fragen, weil Sie grundsätzlich vor keinem Rätsel kapitulieren, keinen Gegner unbesiegt lassen und sich in jedem noch so dunklen Verlies Ihren Weg bahnen, ist das schon ein sehr guter Anfang. Wenn Sie obendrein noch die Lösung in eine gut verständliche (schriftliche) Form bringen können, sollte ich Sie vielleicht einmal kennenlernen. Ja, ich fordere hiermit jeden auf, der sich angesprochen fühlt, mir eine kurze Nachricht an* ***tips@pcaction.de*** *(Betreff: T&T-Profi) zu schreiben. Wer weiß? Vielleicht steht schon bald Ihr Name unter einer unserer Komplettlösungen. Jetzt wünsche ich Ihnen aber erst einmal viel Erfolg mit unseren Spieletips.*

Florian Weidhase

Tips-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe, Peter Gunn, Thorsten Seiffert, Stefan Weiß, André Geller, Daniel Kreiss, Frank Jürgen Wörner, Uwe Schmidt, Uwe Symanek

Unsere Tips-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Kurztips

Thema Technik

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tips@pcaction.de**

Komplettlösung, 1. Teil

Die Völker

Drei Völker, 30 Missionen und jede Menge Spaß – die Rede ist von Neos Die Völker. Mit ausführlichen allgemeinen Tips und Tabellen erleichtern wir Ihnen den Einstieg. Drückt der Schuh in einer Mission, hilft die detaillierte Komplettlösung weiter.

Ausbildungskosten

Beruf	Gold
Träger (nur bei „Umschulung“)	10
Baumeister	30
Gelehrter	70
Holzfäller	40
Steinmetz/Bergfrau/Steinmetz	40
Stadtgründer	100
Späher	50
Jäger	40
Diplomat	70
Pilzbauer/Kakaopflanzerin/Madenzüchter	50
Wirt/-in/Orgienmeister	50
Händler	50
Polizist	70
Zeitungsmann/-mädchen/Verkünder	70
Schnapsbrenner/Bäckerin/Madendreher	60
Waffenschmied/-in/Eisenbeißer	70
Dompteur/Schauspielerin/Gladiator	70
Priester/-in/Tempeljünger	100

Die drei Völker

Pimmons, Amazonen und Sajiki unterscheiden sich neben den Militäreinheiten vor allem darin, welche Ressourcen sie zum Bau ihrer Gebäude benötigen. Bei den Pimmons liegt der Schwerpunkt auf Stein, bei den Amazonen auf Holz. Beide Völker verhalten sich fast spiegelbildlich, was den Bedarf an diesen beiden Rohstoffen betrifft. Bei den Sajiki ist der Bedarf an Stein größer als an Holz, wenn auch nicht so ausgeprägt wie bei den Pimmons. Beachten Sie diese Unterschiede bei der Zahl der auszubildenden Holzfäller und Steinmetze sowie bei der Wahl der Standorte Ihrer Städte.

Die Gründung der ersten Stadt

Ihre erste Stadt gründen Sie an einem Ort, der sowohl Holz als auch Steinvorkommen besitzt – sofern Sie nicht eine Mission der Kampagne spielen, wo Ihre Startposition festgelegt ist. Die drei Völker benötigen Holz und Steine zwar in unterschiedlichen Maßen, trotzdem muß beides in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Notfalls müssen Sie die Umgebung mit Ihrem Gründer eine Zeitlang erkunden.

Die Nahrungsversorgung

Der anfängliche Nahrungsvorrat ist schnell aufgebraucht, so daß Sie bald einige Träger zum Beerensammeln schicken müssen. Beeren wachsen zwar nach einiger Zeit nach, sind aber keine verläßliche Nahrungsgrundlage. Bilden Sie daher so früh wie möglich Jäger aus, die wesentlich effizienter in der Nahrungsbeschaffung sind. Der Tierbestand in Wäldern regeneriert sich so

Gebäudekosten

		Laufende Kosten	Pimmon-Baukosten			Amazonen-Baukosten			Sajiki-Baukosten		
Gebäude	Betreiber	Gold	Holz	Stein	Eisen	Holz	Stein	Eisen	Holz	Stein	Eisen
Wohngebäude	– (3 Einwohner)	5	2	5	–	5	2	–	3	4	–
Labor	Gelehrter	15	2	6	–	6	2	–	3	5	–
Schule	–	5	2	4	–	4	2	–	3	3	–
Spähturm	Späher	10	2	5	–	5	2	–	3	4	–
Botschaft	Diplomat	15	6	8	–	8	6	–	7	7	–
Lagerhaus	–	5	4	8	–	8	4	–	6	6	–
Pilzfarm	Pilzbauer	15	4	10	–	10	4	–	7	7	–
Wirtshaus	Wirt	20	5	8	–	8	5	–	8	5	–
Marktplatz	–	15	3	10	–	10	3	–	5	7	–
Polizei	Polizist	30	5	10	–	10	5	–	8	7	–
Zeitungsstand	Zeitungsmann	30	4	10	–	10	4	–	6	8	–
Kaserne	–	5	5	10	–	10	5	–	7	8	–
Schnapsbrennerei	Schnapsbrenner	25	8	14	–	14	8	–	10	12	–
Tempel	Priester	40	10	15	1	15	10	1	10	15	1
Waffenschmiede	Waffenschmied	15	10	18	–	18	10	–	15	13	–
Mine	Steinmetz	20	10	25	–	25	10	–	20	15	–
Kleiner Außenposten	– (max. 2 Bogenschützen)	20	8	10	–	10	8	–	9	9	–
Bank	Gelehrter	50	12	16	5	16	12	5	12	16	5
Großes Wohngebäude	– (9 Einwohner)	7	4	10	3	10	4	3	7	7	3
Zirkus	Dompteur	50	20	25	–	25	20	–	20	25	–
Dressurfarm	–	10	15	20	8	20	15	8	18	17	8
Magierturm	–	10	10	15	25	10	15	25	12	13	25
Bibliothek	Gelehrter	50	20	22	–	22	20	–	22	20	–
Großer Außenposten	– (max. 3 Bogenschützen)	30	15	20	3	20	15	3	15	20	3

V W X





Nahrung erhalten Sie durch das Sammeln von Beeren und die Jagd. Hier die Amazonen bei der Nahrungsbeschaffung.

schnell, daß eine mittelgroße Siedlung schon von zwei Jägern versorgt werden kann. Durch die Jagd vermeiden Sie außerdem, daß die Tiere später allzu viele Ihrer kostbaren Farmprodukte wegfressen.

Der Aufbau der ersten Stadt

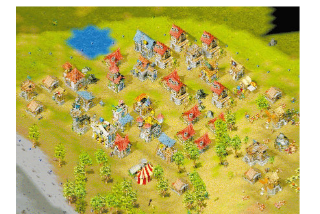
Es gibt einige Grundregeln bei der Planung einer funktionierenden Stadt, die Sie beachten sollten:

- Wohnhäuser bauen Sie am besten eng zusammenstehend, damit kein Bauland verschwendet wird.
- Vermeiden Sie es, mehr als zwei bis drei Baustellen gleichzeitig zu betreiben. Sonst können sich die Bauvorhaben wegen ungünstig verteilter Materialien gegenseitig blockieren.
- Entsprechend reichen zwei Baumeister pro Stadt aus. Für kleine Zweitsiedlungen reicht einer.
- Sparen Sie nicht an Lagern. Bauen Sie spätestens dann ein neues Lager, wenn Sie in Ihren alten keine Steine mehr unterbringen können. Diesen Rohstoff dürfen Sie auf keinen Fall dadurch verschwenden, daß Sie keinen Lagerplatz mehr besitzen. Lager bauen Sie natürlich dort, wo die meisten Rohstoffe anfallen.
- Reißen Sie Ihre kleinen Wohnhäuser nach und nach ab und ersetzen Sie sie durch große, sobald Sie diese erforscht haben. Bei Rohstoffverbrauch und Unterhalt stehen Sie damit deutlich besser da. Schicken Sie jeweils einige Träger zum Aufsammeln der Steine an den Abrißort, um den Bauplatz wieder freizuräumen.
- In einer großen Stadt brauchen Sie mindestens fünfzehn Träger. Sind es weniger, stockt die Produktion, wenn Baustellen beliefert werden müssen. Denken Sie daran, rechtzeitig neue Häuser zu bauen, wenn Sie Träger für andere Berufe ausbilden.
- Die Bewegungsfreiheit Ihrer Untertanen endet nicht an der Stadtgrenze. Zur Not können Sie Rohstoffe auch von weit entfernten Plätzen außerhalb der Stadt beziehen. Dies sollte aber wirklich nur eine Notlösung sein; im Normalfall errichten Sie besser eine weitere Siedlung.

Um Ihre erste Stadt aufzubauen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Errichten Sie ein Haus und eine Schule.
2. Bilden Sie zwei Steinmetze aus (Amazonen: zwei Holzfäller).
3. Schicken Sie Ihre Träger vorübergehend zum Beerensammeln.
4. Sobald Sie genügend Rohstoffe für ein zweites Haus besitzen, bauen Sie dieses (alle Träger beliefern die Baustelle).
5. Wieder können Ihre arbeitslosen Träger kurzzeitig Nahrung sammeln.
6. Konstruieren Sie ein Labor und ein drittes Haus und bilden Sie einen Gelehrten aus.
7. Stellen Sie den Forschungsregler auf 100% und erforschen Sie zuerst Jäger und dann Holzfäller (Amazonen: zuerst Jäger, dann Bergfrau).
8. Bilden Sie je zwei Jäger und Holzfäller aus (Amazonen: zwei Jäger und Bergfrauen).
9. Erforschen Sie das Lagerhaus. Bauen Sie ein viertes Haus und ein Lager.
10. Bilden Sie zwei weitere Steinmetze (Amazonen: zwei Holzfäller, Sajiki: ein Steinmetz und ein Holzfäller) und einen Baumeister aus.
11. Erforschen Sie Spähturm, Schrift und Gesetz, damit Sie über eine Polizei verfügen können.
12. Schaffen Sie weiteren Wohnraum für Ihr Volk und schreiten Sie den Forschungsbaum entlang.

Expansion



Übersicht: Hier sehen Sie die voll ausgebaute Hauptstadt der Pimmons aus der Vogelperspektive.

Sofern es Ihre Finanzen zulassen, können Sie nach dem vierten oder fünften Haus einen Stadtgründer ausbilden und mit ihm die Umgebung erkunden. Der ideale Ort für eine Zweigniederlassung liegt am Gebirge und besitzt zumindest geringe Vorkommen von Holz und Stein. Haben Sie die Metallurgie schon erforscht, sollten Sie mit der Baufunktion vor der Gründung der Siedlung testen, wo genau eine Mine am Berg eingerichtet werden kann. Errichten Sie eine Schule und zwei Häuser, bilden Sie dann einen Gelehrten und je

Im Norden von Pimpolis entsteht ein Neubauviertel. Eine Kneipe und die Polizeistation sind schon errichtet.



Diese kleine Holzfäller-Siedlung der Amazonen versorgt die Hauptstadt mit dem dringend benötigten Rohstoff.

einen Jäger, Holzfäller und Steinmetz aus. Später können Sie noch ein weiteres Haus und eventuell ein Lager bauen. Damit besitzen Sie eine voll funktionsfähige neue Stadt, die sich selbst versorgen kann. Bauen Sie in der Folge einen Marktplatz und eine Mine. Bilden Sie Händler in der Hauptstadt aus (nicht in der neuen Siedlung, sonst fehlen dort Träger!) und richten Sie Handelsrouten ein. Die Hauptstadt sollte Holz liefern, das dann zu Eisen veredelt und wieder zurückgeschickt wird. Schaffen Sie vorerst keinen weiteren Wohnraum, sonst werden mit steigender Bevölkerungszahl Forderungen nach Polizei, Wirtshaus etc. laut und Sie müssen sich auch um den steigenden Nahrungsbedarf kümmern. Gründen Sie vielmehr weitere neue Städte nach obigem Muster. Dies können auch reine Holzfäller/Jäger- oder Steinmetz-Siedlungen ohne Zugang zum Gebirge sein. Jede Ihrer zusätzlichen Siedlungen wird etwa 50 Goldstücke Gewinn pro Runde abwerfen, wodurch in der Hauptstadt die teuren Forschungsaufträge finanziert werden können. Zusätzlich erhalten Sie so wichtige Ressourcen.

Diese beiden Minen der Sajiki liegen etwas außerhalb der Stadt und werden von einem Rudel Pyros bewacht.

Finanzen und Forschung



Im Finanzmenü stellen Sie Motivation (Steuersatz) und Mittel für die Forschung ein.

Jeder Bewohner Ihrer Städte zahlt regelmäßig sieben Goldstücke Steuern. Sie können diesen Steuersatz durch den Motivationsregler im Finanzmenü jeder Stadt senken: Je höher Sie die Motivation einstellen, desto weniger Steuern werden fällig. In der Regel sollten Sie die Motivation bei 0% belassen, um nicht Ihre wichtigste Einnahmequelle zu schmälern. In Ausnahmefällen (Hungersnot, Überfall von Feinden und weitere ungestillte Bedürfnisse) können Sie die fälligen Steuern in einer Stadt jedoch kurzzeitig verringern. Die Forschungen in einem Labor einer Stadt werden aus den Steuereinnahmen dieser Stadt (und nur dieser) gespeist. Im Allgemeinen besitzen Sie nur in Ihrer Hauptstadt ein Forschungsinstitut und sollten je nach Kassenlage Ihres Staates zwischen 50% und 100% der laufenden Einnahmen für die Forschung verwenden.

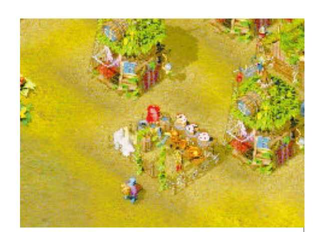
Die Erforschung und die Anwendung neuer Technologien sind die Schlüssel zum Erfolg Ihres Staates. Die wichtigsten Meilensteine sind:

- **Schrift und Gesetz** – Voraussetzung für Polizei
- **Bibliothek** – Beschleunigt alle weiteren Forschungen
- **Botschaft** – Stellt diplomatische Beziehungen zu Ihren Nachbarn her
- **Marktplatz** – Ermöglicht den Handel mit eigenen und fremden Städten
- **Großes Wohngebäude** – Erlaubt höhere Bevölkerungszahlen bei geringeren Kosten
- **Kaserne** – Voraussetzung für die Ausbildung militärischer Einheiten
- **Metallurgie** – Öffnet die Tür zur Metallgewinnung und -verarbeitung
- **Tierfarm** – Gewährt Ihnen Zugriff auf die stärksten militärischen Einheiten

Rohstoffe

Die wichtigsten Rohstoffe sind Holz und Stein: Holz läßt sich vielfältig weiterverarbeiten, Stein kommt nur in begrenzter Menge vor. Beachten Sie, daß Sie Gebäude abreißen können, um die beim Bau benutzten Steine wiederzuverwenden (das Bauholz ist jedoch unwiderruflich verloren). Verschwenden Sie außerdem keine Steine dadurch, daß Sie Steinmetze beschäftigen, obwohl die Lagerkapazitäten ausgeschöpft sind. Holz und Nahrung gewinnen Sie aus Wäldern. Ab einer Größe von ca. 12 Bäumen können je zwei Holzfäller und Jäger ihrer Beschäftigung nachgehen, ohne daß Sie einen Kahlschlag oder das Aussterben der Tiere befürchten müssen. Nahrung gewinnen Sie außerdem in Farmen, wenn Sie die Anbauprodukte in Eßbares umwandeln (Menü Rohstofflager). Minen können zwar nur auf Bergen gebaut werden, funktionieren jedoch wie normale Produktionsbetriebe, die Holz in Eisen veredeln. Wenn Sie genügend Holz besitzen, können Sie durchaus mehrere Minen nebeneinander plazieren, ohne daß diese sich bei der Produktion behindern.

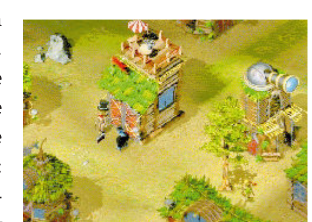
Diplomatie und Handel



Nach Unterzeichnung des Friedensvertrags besucht ein pimmonscher Händler den Marktplatz der Amazonen.

Versuchen Sie stets, einen Frieden mit Ihren Konkurrenten auszuhandeln. Der dann mögliche Handel mit fremden Völkern stellt eine ausgezeichnete Möglichkeit dar, fehlende Ressourcen einzukaufen bzw. die Staatskasse durch den Verkauf von überzähligen zu füllen. Passen Sie jedoch beim Verkauf von Steinen auf, da dieser Rohstoff sich nicht regeneriert.

Natürlich sollten Sie den Gegnern auch kein Eisen oder Waffen liefern. Wenn Sie auch einen hohen Preis erzielen könnten, braucht Ihr eigenes Volk diese Güter dringender. Das ideale Handelsgut ist das veredelte Spezialprodukt Ihres Volkes: Schnaps, Törtchen oder Zigarren. Diplomaten, die Sie mit einer Erklärung zum Feind schicken, werden im Gegensatz zu anderen Einheiten



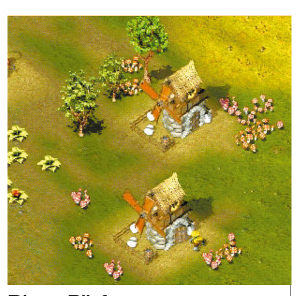
Ein Diplomat der Pimmons möchte verhandeln und ersucht um Einlaß in die Botschaft der Amazonen.



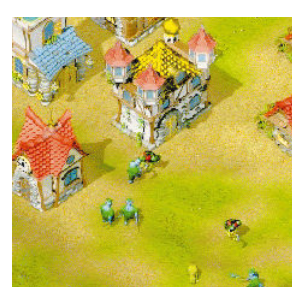
nicht angegriffen – dies gilt auch dann, wenn Sie eine Kriegserklärung übermitteln.
Können Sie statt eines Friedens nur einen Waffenstillstand erreichen, so sollten Sie trotzdem mit einigen Spähern den Fortschritt des Gegners beobachten.

Grundbedürfnisse und Luxus

Mit steigender Einwohnerzahl wachsen auch die Bedürfnisse Ihrer Untertanen. Es gibt zwei Grundbedürfnisse, die Sie auf jeden Fall stillen sollten: ausreichende Nahrungsversorgung und Schutz vor Kriminellen. Wenn die Jagd zur Nahrungsbeschaffung nicht mehr ausreicht, müssen Sie Farmen anlegen und die so gewonnenen Produkte in Eßbares umwandeln. Ihre Hauptstadt sollten Sie immer mit ausreichend Nahrung versorgen, da die Bevölkerung sonst nicht weiterwächst. Kleinsiedlungen, die ihre maximale Bevölkerungszahl schon erreicht haben, überstehen Hungersnöte dagegen unbeschadet. Wenn eine Siedlung mehr als drei Häuser umfaßt, sollten Sie eine Polizeiwache errichten. Legen Sie diese jedoch still, wenn gerade keine Kriminellen zu fangen sind. So sparen Sie die Unterhaltskosten. Weitergehende Wünsche der Einwohner wie Wirtshaus, Zeitungsstand o. ä. können Sie zunächst ignorieren. Mit ein bis zwei offenen Forderungen der Einwohnerschaft können Sie gut leben. Errichten Sie diese Luxuseinrichtungen daher erst nach und nach. Erst wenn Nahrungsknappheit und/oder ein Krieg bevorstehen, sind Sie zur Steigerung der Moral Ihrer Untertanen auf diese Einrichtungen angewiesen.



Diese Pilzfarmen versorgen die Brennereien der Pimmons, wo der begehrte Pilzschnaps gebraut wird.



Auf dem Rathaus-Vorplatz haben sich feindliche Sajiki zusammengerottet, die von Pimmon-Jägern vertrieben werden.

Militär

Ihre ersten militärischen Einheiten sind die Jäger. Mit diesen können Sie frühe gegnerische Angriffe abwehren. Beachten Sie aber, daß diese die Jagd nur dann abbrechen, wenn Sie sie zum Kampf auffordern.
Wenn Sie die Kaserne erforscht und errichtet haben, können Sie mit der Ausbildung von einfachen Fernkämpfern beginnen. Besonders wirkungsvoll sind diese in der Stadtverteidigung, wenn sie auf kleinen oder großen Außenposten stationiert sind. Durch die Außenposten vergrößert sich außerdem das Einflußgebiet der Stadt, so daß Sie kostbares Bauland hinzugewinnen können. Sobald Sie Waffen zur Verfügung haben, stehen Ihnen auch die übrigen Kämpfer Ihres Volkes zur Verfügung. Nach der Erforschung von Tierfarm (Pimmons), neuer Waffentechnik (Amazonen) bzw. Zuchtstall (Sajiki) haben Sie auch Zugriff auf die militärischen Spezialeinheiten Ihres Volkes.

Der Forschungsbaum aller Völker

Holzfäller (40)
= Bergfrau
= Holzfäller

Lagerhaus (100)

Jäger (48)

Spähturm (60)

Schrift (240)

Gesetz (280)

Polizei

Zeitung (120)
= Zeitung
= Neuigkeiten

Bibliothek (600)
= Bibliothek
= Wissenshöhle

Zeitungsstand
= Zeitungsstand
= Infohöhle

Botschaft (160)

Tempel (400)

Großes Wohngebäude (380)

Marktplatz (200)

Bank (320)

Kaserne (260)

Kleiner Außenposten (360)

Metallurgie (340)

Tierfarm (460)
= Neue Waffentechnik
=Zuchtstall

Schwertkämpfer (400)
= Schwertkämpferin
= Kämpfer

Mine

Waffenschmiede
= Waffenfabrik
= Waffenfabrik

Hammermann (580)
= Bihänderin
= Berserker

Necktarus (800)
= Kanone
= Brutwache

Explodus (640)
= Armbrustschützin
= Harak

Großer Außenposten (800)

Dressurfarm
= Geschützfabrik
= Zuchtstall

Ackerbau (80)

Pilzfarm (140)
= Kakaoplantage
= Madenzüchterei

Wirtshaus (80)
= Kriegertafel
= Orgiengrube

Brennerei (280)
= Konditorei
= Madendreherei

Zirkus (480)
= Theater
= Kampfarena

Saboteur (460)

Magie (600)
= Alchemie
= Beschwörung

Mächtiger Magier (720)
= Mächtige Alchemistin
= Gottesanbeter

Magierturm
= Alchemistenhütte
= Kultstätte

Erläuterung 1:
Im Technologie- und Forschungsbaum können Sie ablesen, wie die verschiedenen Wissenschaften und Gebäude erreichbar werden. Durchgezogene Pfeile bedeuten, daß die eine Technologie die andere ermöglicht. Gestrichelte Pfeile weisen auf nötige Voraussetzungen hin.
Beispiel Tempel:
Um einen Tempel bauen zu können, müssen zunächst die Botschaft und die Zeitung erforscht sein. Der Tempel wiederum ermöglicht das große Wohngebäude und dient als Voraussetzung für die Erforschung der Magie. Die Werte in Klammern beziffern die Goldkosten für die Erforschung.

Erläuterung 2:
Die jeweiligen Technologie- und Gebäudebezeichnungen beziehen sich auf das Volk der Pimmons. Darunter, nach dem „="-Zeichen, finden Sie die Namen für die Amazonen und die Sajiki.
Beispiel Magierturm:
Der Magierturm unten links heißt bei den Amazonen „Alchemistenhütte" und bei den Sajiki „Kultstätte".

Komplettlösung, Amazonen-Missionen

Mission 1: Ein neues Land (Aufbaumission)

Ziel: Gründen Sie eine neue Stadt und betreiben Sie dort zwei Spähtürme!



Bilden Sie zwei Späherinnen und eine Gründerin aus.
Erkunden Sie das Gebiet östlich Ihrer Hauptstadt.
Gründen Sie dort eine neue Siedlung mit einem Wohnhaus und einer Schule. Bilden Sie dann zwei Holzfällerinnen und eine Jägerin aus.
Bauen Sie zwei Spähtürme und besetzen Sie diese mit den zu Beginn ausgebildeten Späherinnen.

Mission 2: Der heilige Baum (Sammelmission)

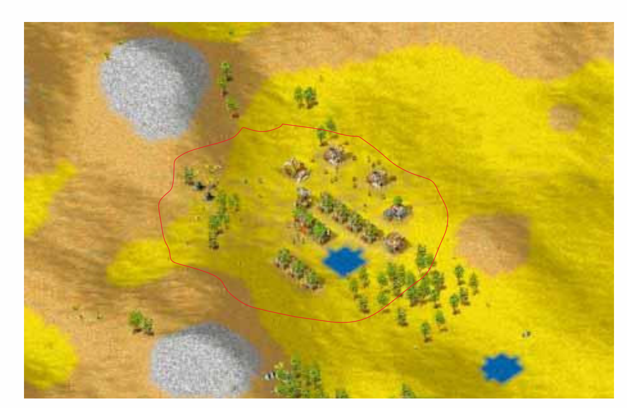
Ziel: Bringen Sie drei Einheiten Holz in Ihr Lager!



Schicken Sie Ihre Späherinnen, Bergfrauen und die Holzfällerin nach Norden zum heiligen Baum (B).
Tragen Sie die Felsen rings um den Baum ab, indem Sie Ihren Bergfrauen nach getaner Arbeit stets den Befehl „Rohstoff wegwerfen“ geben.
Fällen Sie schließlich den Baum und bringen Sie das Holz in die Stadt.

Mission 3: Der Geburtstag (Aufbaumission)

Ziel: Lagern Sie zehn Schokotörtchen ein!



Bauen Sie zwei Wohnungen und erforschen Sie Jägerin und Bergfrau. Bilden Sie vier Holzfällerinnen, eine Jägerin und eine Bergfrau aus.
Erforschen Sie Spähturm, Schrift und Gesetz.
Bilden Sie eine zweite Baumeisterin aus.
Errichten Sie zwei bis drei zusätzliche Wohnungen und eine Polizeistation.
Bilden Sie eine zweite Jägerin aus.
Erforschen Sie Ackerbau, Kakaoplantage sowie Kriegertafel und stellen Sie Ihrem Volk eine Kriegertafel und zwei Plantagen zur Verfügung.
Erforschen Sie Botschaft, Marktplatz sowie Konditorei und errichten Sie eine Konditorei.

Mission 4: Der erste Kontakt (Handelsmission, 1 Konkurrent: Pimmons)

Ziel: Handeln Sie fünf Schokotörtchen gegen fünf Flaschen Pilzschnaps!



Geben Sie drei Wohnungen in Auftrag und bilden Sie zwei Holzfällerinnen aus.
Errichten Sie Polizeistation, Lager und Brennerei.
Bauen Sie Botschaft und Marktplatz und warten Sie auf die Eröffnung einer Botschaft der Pimmons, um Frieden zu schließen.
Bilden Sie dann ein bis zwei Händlerinnen aus und handeln Sie Schokotörtchen gegen Pilzschnaps.

Mission 5: Das Manöver (Kampfmission, 1 Konkurrent: Pimmons)

Ziel: Zerstören Sie das Rathaus der Pimmons!

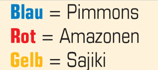


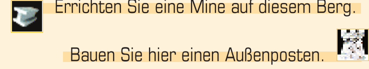
Wehren Sie den ersten Angriff der Pimmons auf Ihre Stadt ab und gruppieren Sie Ihre Truppen um den Spähturm im Nordosten der Stadt. Geben Sie Ihre Einheiten in der Pimmon-Stadt verloren.
Bilden Sie je zwei Katapulte, Bihänderinnen und Alchemistinnen aus.
Greifen Sie die Stadt der Pimmons mit allen Truppen an. Zerstören Sie zunächst Kaserne, Dressurfarm sowie Magierturm und dann Schule und Rathaus.

Mission 6: Die Karawane (Aufbaumission, 1 Konkurrent: Sajiki)

Ziel: Errichten Sie einen Handelsposten in Ihrer zweiten Stadt und lagern Sie dort fünf Nahrungseinheiten!

Legen Sie in Ihrer Hauptstadt Polizeistation, Kriegertafel, Tempel, Waffenfabrik und Mine still. Wandeln Sie die Erzeugnisse



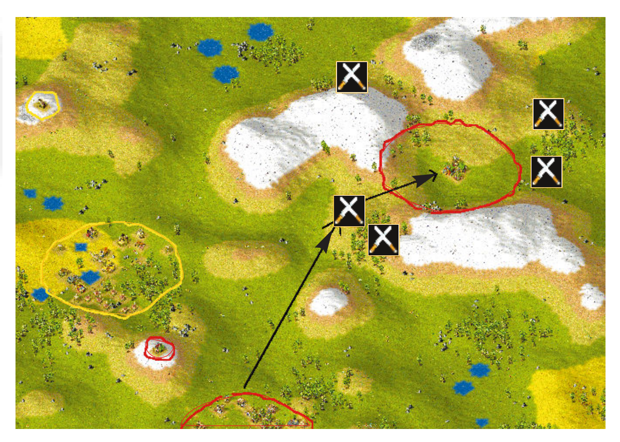






V W X





der Kakaoplantage zu 100% in Nahrung um und bilden Sie eine zweite Jägerin aus.
Reißen Sie in Ihrer Zweitsiedlung das Labor ab und schulen Sie die Gelehrte zu einer Holzfällerin um. Bauen Sie dann eine zweite Wohnung und bilden Sie eine Bergfrau sowie eine Holzfällerin aus.
Bilden Sie vier Bogenschützinnen in Ihrer Hauptstadt aus.
Errichten Sie in beiden Städten Marktplätze und bilden Sie in der Hauptstadt eine Händlerin aus.
Transferieren Sie Nahrung in die kleinere Siedlung, wobei Sie die Händlerin mit den Bogenschützinnen eskortieren. Diese können Sie bei Bedarf von der arbeitslosen Priesterin heilen lassen.



Sobald der Marktplatz in der Zweitsiedlung errichtet ist, kann Nahrung gehandelt werden.



In den Wäldern rings um die kleinere Siedlung halten sich Pyros versteckt, die eine unbewachte Händlerin angreifen.

Mission 7: Schlacht im Morgengrauen (Aufbaumission, 1 Konkurrent: Sajiki)

Ziel: Vernichten Sie die Sajiki!



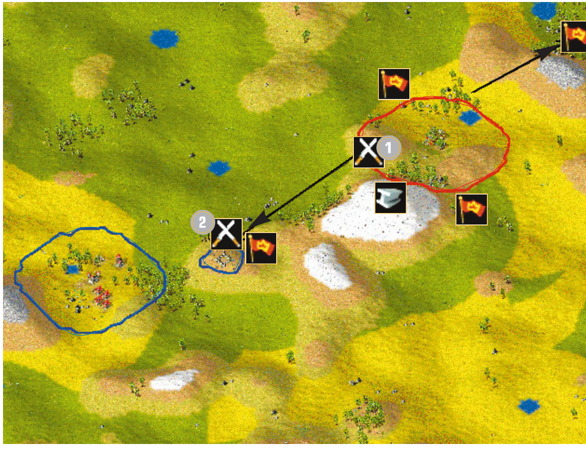
Versuchen Sie, Ihre beiden Kanonen und die Armbrustschützinnen aus der anfänglichen Schlacht in Ihre Stadt zurückzuziehen.
Bilden Sie je zwei Holzfällerinnen, Bergfrauen und Jägerinnen aus.
Bauen Sie zwei Lagerhäuser sowie Polizeistation, Kriegertafel, Zeitungsstand und eine Wohnung.
Bilden Sie weitere Katapulte und Fernkämpferinnen aus.
Errichten Sie einen Spähturm (S) an der südl. Stadtgrenze. Von dort aus sehen Sie die gegnerischen Truppen patrouillieren (P).
Umgehen Sie diese Truppen im Osten mit mindestens acht Armbrustschützinnen, zwei Katapulten und einer Priesterin und dringen Sie in die Stadt der Sajiki von Osten her ein (X).
Zerstören Sie dort Kaserne und Zuchtstall.
Ein Angriff auf das Rathaus lockt die patrouillierenden Truppen herbei und ist zu diesem Zeitpunkt nicht ratsam.
Errichten Sie darum drei bis vier kleine Außenposten (A) im Süden Ihrer Stadt und besetzen Sie diese mit Armbrustschützinnen.
Locken Sie dann die patrouillierenden Truppen der Sajiki vor diese Befestigungsanlagen.
Zerstören Sie das Rathaus der Sajiki.
Folgen Sie den fliehenden Einheiten bis zu der zweiten Sajiki-Siedlung und zerstören Sie auch diese.



Verheizen Sie Ihre Truppen nicht in der anfänglichen Schlacht; retten Sie vor allem die teuren Fernkampfeinheiten.

Mission 8: Das magische Kreuz (Aufbaumission, 1 Konkurrent: Pimmons)

Ziel: Erbeuten Sie eine Kakaoschote und bringen Sie diese in Ihre Stadt!



Bauen Sie drei Häuser und zwei Lager, während Sie je zwei Holzfällerinnen und Jägerinnen sowie eine Bergfrau ausbilden.
Erforschen Sie Gesetz, Zeitung, Marktplatz und Kaserne.
Errichten Sie drei weitere Häuser sowie Polizeistation, Kriegertafel und Zeitungsstand.
Bilden Sie zwei Holzfällerinnen und eine Jägerin aus.
Bauen Sie zwei Kasernen und bilden Sie vier bis sechs Bogenschützinnen aus. Im Süden Ihrer Stadt werden Sie schon bald mit Angriffen der Pimmons rechnen müssen (1).
Erforschen Sie Metallurgie, Schwertkämpferin und Armbrustschützin.
Bauen Sie eine Mine auf dem Berg südlich Ihrer Stadt sowie mindestens eine Waffenschmiede.



Die Bergfrauen müssen zunächst die massiven Felsen abtragen, damit die Kakaoschote gepflückt werden kann.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

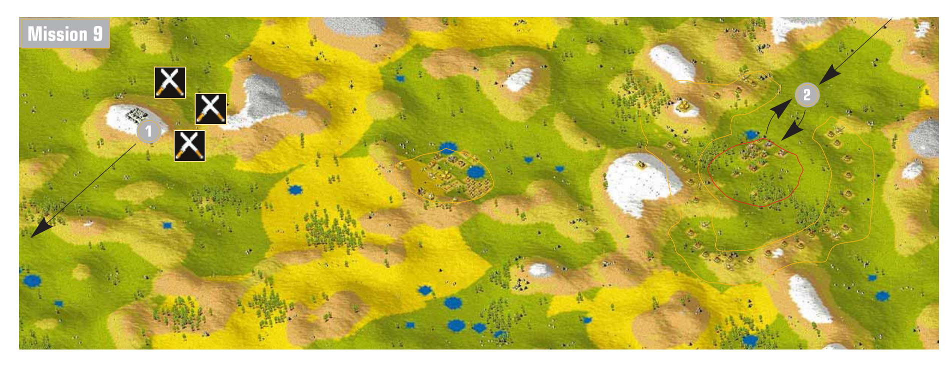
Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

Gründen Sie drei neue Siedlungen im Norden und Süden Ihrer Hauptstadt. Errichten Sie jeweils eine Schule und vier Wohnhäuser, wozu Sie je eine Holzfällerin und Jägerin ausbilden müssen.
So sollten Sie genügend Gold einnehmen, um vier bis sechs Armbrustschützinnen auszubilden.
Erforschen Sie Tempel und großes Wohngebäude. Bauen Sie zwei bis drei große Wohnungen und bilden Sie zwei Priesterinnen aus.
Sollten Ihnen Trägerinnen fehlen, können Sie einige von Ihren Neugründungen in die Hauptstadt übersiedeln.
Greifen Sie die heilige Stätte (2) im Süden Ihrer Hauptstadt mit zehn Fernkämpferinnen und zwei Priesterinnen an. Gründen Sie dann eine neue Siedlung in unmittelbarer Nähe und tragen Sie den Felsen ab. Sie können dazu in anderen Städten Bergfrauen ausbilden und anschließend übersiedeln lassen.
Pflücken Sie eine Kakaoschote mit einer Trägerin aus Ihrer Hauptstadt.

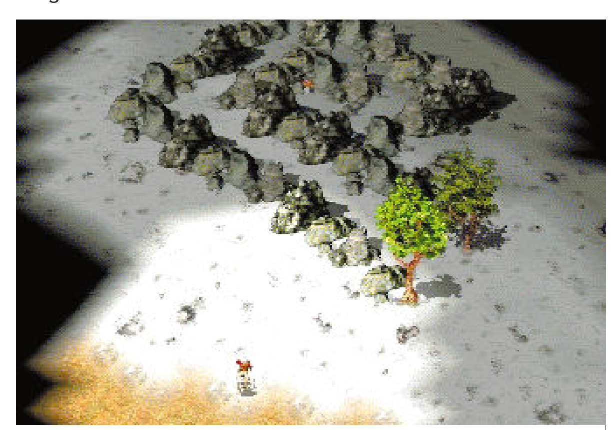


Mission 9: Eine gute Nachricht
(Geleitschutzmission, 1 Konkurrent: Sajiki)

Ziel: Führen Sie das Zeitungsmädchen sicher in die Stadt und erbauen Sie einen neuen Kiosk!



Führen Sie das Zeitungsmädchen aus dem Labyrinth (1). Wählen Sie dann nicht den direkten Weg zu Ihrer Stadt, sondern schlagen Sie genau die entgegengesetzte Richtung ein.
Ihre Siedlung ist fast vollständig von den Sajiki umgeben. Nur im Norden ist der Belagerungsring nicht ganz geschlossen. Durchqueren Sie mit einer Späherin diese Lücke und erwarten Sie die gute Nachricht vor der Stadt (2).
Errichten Sie einen Zeitungsstand und geleiten Sie das Zeitungsmädchen dorthin.



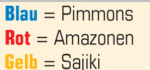
Der direkte Weg nach Hause ist sehr gefahrvoll. Wählen Sie den längeren, aber dafür sichereren Weg.

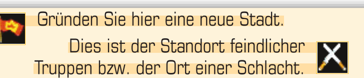
Mission 10: Die Ankunft der Schatten
(Aufbaumission, 1 Konkurrent: Sajiki)

Ziel: Vernichten Sie die Sajikis!

Die Sajiki starten mit denselben Ausgangsbedingungen wie Sie, deshalb ist schnelles Wachstum bei dieser Mission besonders wichtig.
Die Forschung spielt hier allerdings nur eine untergeordnete Rolle. Sie sollten nach und nach große Wohnung, neue Waffentechnik und Armbrustschützin erforschen.
Bauen Sie vier Wohnungen und eine Polizeistation. Bilden Sie eine zweite Baumeisterin, eine Jägerin und vier Holzfällerinnen aus.
Errichten Sie drei weitere Wohnungen sowie Kaserne, Mine und Botschaft.
Bilden Sie sechs Bogenschützinnen, zwei Priesterinnen und zwei Späherinnen aus.
Sobald die Sajiki ihren Standort durch Inbetriebnahme einer Botschaft verraten, marschieren Sie mit obigen Einheiten zu deren Stadt.
Mit diesem Überraschungsangriff können Sie die unvorbereiteten Sajikis besiegen. Sollten Sie dennoch auf stärkeren Widerstand stoßen oder Ihr Gegner bereits neue Siedlungen gegründet haben, müssen Sie Ihre Stadt weiter ausbauen.
Errichten Sie dazu zwei bis drei große Wohnungen, Waffenschmiede, Kriegertafel, Zeitungsstand und eine zweite Kaserne.
Gründen Sie drei bis vier neue Städte rings um Ihre Hauptstadt, in denen Sie jeweils eine Schule und vier Wohnungen errichten.
Beginnen Sie mit der Ausbildung von Armbrustschützinnen, die Sie wieder zusammen mit Priesterinnen gegen die Sajiki schicken.

Je eher Sie eine Kaserne errichten und Militärs ausbilden, desto einfacher können Sie die Sajiki besiegen.





Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.





Komplettlösung, Pimmon-Missionen

Mission 1: Die Taverne (Aufbaumission)

Ziel: Errichten Sie ein Wirtshaus!



Bauen Sie ein Wohngebäude und die Schule. Bilden Sie zwei Steinmetze aus und errichten Sie ein Labor sowie eine weitere Wohnung. Bilden Sie einen Gelehrten aus und erforschen Sie Jäger und Holzfäller. Bilden Sie einen Jäger und einen Holzfäller aus.
Errichten Sie ein drittes Wohngebäude und bilden Sie einen weiteren Jäger und einen Holzfäller aus.
Erforschen Sie Ackerbau und Wirtshaus, bilden Sie einen Wirt aus und errichten Sie das Wirtshaus.

Mission 2: Ohne Moos nichts los (Aufbaumission)

Ziel: 25 Bürger sollen 3.000 Goldstücke in Ihre Staatskasse zahlen!

Folgen Sie den Hinweisen zum Stadtaufbau aus Mission 1.
Insgesamt benötigen Sie vier Steinmetze und je zwei Jäger und Holzfäller. Errichten Sie drei Lager und nach dem vierten Wohnhaus eine Polizeistation.



Mit sieben Wohnungen können Sie eine Einwohnerzahl von 25 erreichen.
Errichten Sie Wirtshaus und Zeitungsstand, um die Zufriedenheit der Bewohner zu erhöhen.
Um die geforderte Summe schnell zu erwirtschaften, können Sie nach Erreichen der maximalen Einwohnerzahl Polizei, Labor, Wirtshaus und Zeitungsstand stillegen und damit Unterhaltskosten sparen.

Mission 3: Die Hasenplage (Jagdmission)

Ziel: Legen Sie einen Nahrungsvorrat von 100 Portionen an!



Um diese Mission erfolgreich abzuschließen, bilden Sie bis zu fünf Jäger aus und beginnen mit der Hasenjagd.

Mission 4: Neuland-Gewinnung (Aufbaumission, 2 Konkurrenten: Amazonen und Sajiki)

Ziel: Errichten Sie drei kleine Außenposten!

Errichten Sie weitere Wohnhäuser, während Sie vier Steinmetze und je zwei Jäger und Holzfäller ausbilden.
Bauen Sie eine Polizei und einige Lager.
Erforschen Sie die Kaserne und den kleinen Außenposten.
Errichten Sie eine Kaserne und bilden Sie drei bis vier Bogenschützen zum Schutz vor den räuberischen Sajiki aus.



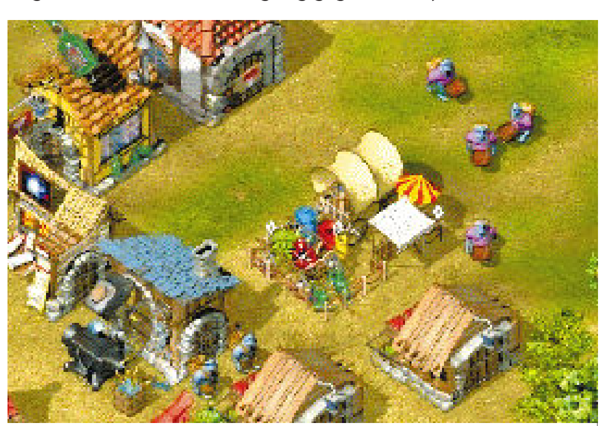
Wenn Sie eine Botschaft bauen, können Sie die Standorte Ihrer Gegner erkennen. Friedensangebote wird man dort jedoch ablehnen.
Konstruieren Sie drei kleine Außenposten.

Mission 5: Bargeld lacht (Handelsmission, 2 Konkurrenten: Amazonen und Sajiki)

Ziel: Errichten Sie eine Bank und nehmen Sie 5.000 Goldstücke durch Handel ein!



Bieten Sie den Amazonen Frieden an.
Errichten Sie fünf bis sechs weitere Wohnungen und zwei bis drei Lager, während Sie vier Steinmetze sowie je zwei Holzfäller und Jäger ausbilden.
Erforschen Sie Kaserne und Metallurgie.
Bilden Sie drei bis vier Bogenschützen aus.
Bauen Sie eine Mine im Südwesten Ihrer Stadt und bilden Sie weitere Holzfäller aus.
Errichten Sie zwei Pilzfarmen und eine Brennerei.
Erforschen Sie den kleinen Außenposten und bauen Sie zwei dieser Türme im Norden der Stadt. Besetzen Sie diese mit je zwei Bogenschützen zur Verteidigung gegen die Sajiki.



Im Laufe der Zeit gründen die Amazonen neue Siedlungen, zu denen Sie Ihre Händler ebenfalls schicken können.

Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajiki

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

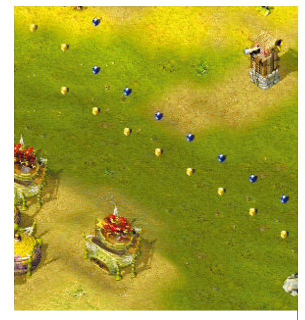
Erforschen Sie die Bank und bauen Sie diese.
Bilden Sie Händler aus und verkaufen Sie den Amazonen Pilzschnaps.
Errichten Sie eine Waffenschmiede und verkaufen Sie auch Waffen an die Amazonen.

Mission 6: Die zwei Türme
(Aufbaumission, 1 Konkurrent: Sajiki)

Ziel: Zerstören Sie die beiden Türme der Sajiki!



Errichten Sie weitere Wohnhäuser und bilden Sie drei Steinmetze sowie einen Jäger und Holzfäller aus.
Erweitern Sie Ihre Siedlung um Polizeistation, Marktplatz, Wirtshaus und Zeitungsstand, so daß Sie eine Bevölkerung von mindestens 30 Einwohnern erreichen können.
Bauen Sie unterhalb des Berges im Westen Ihrer Hauptstadt ein zweite Siedlung mit Schule, drei Wohnhäusern, Marktplatz und später auch einer Mine auf.



Ein Spähturm an der südwestlichen Landesgrenze erlaubt Ihnen einen tiefen Blick hinter die feindlichen Linien.

Liefern Sie Holz und Steine in Ihre Zweitsiedlung und Eisen von dort zu Ihrer Hauptstadt.
Erforschen Sie währenddessen Kaserne, Metallurgie und die Nahkämpfer der Pimmons.
Errichten Sie Kaserne und Waffenschmiede und bilden Sie je vier Nah- und Fernkämpfer aus. Mit diesen können Sie die Außenposten der Sajiki niederreißen.

Mission 7: Das Wachstum
(Aufbaumission, 2 Konkurrenten: Amazonen und Sajiki)

Ziel: Erhöhen Sie die Einwohnerzahl Ihrer Hauptstadt auf 50!

Erweitern Sie den Wohnraum für Ihre Untertanen auf sechs Häuser und bilden Sie vier Steinmetze sowie je zwei Jäger und Holzfäller aus.
Errichten Sie dann eine Polizeistation und eine Botschaft.
Bieten Sie den Amazonen und den Sajiki Frieden an.
Bauen Sie einen Spähturm und ein Lager an der südwestlichen Grenze Ihrer Hauptstadt. Von dort aus können Sie die außerhalb der Stadtgrenze gelegenen Ressourcen (R) bequem abbauen.
Gründen Sie im Südwesten vor der Grenze zu den Amazonen und im Süden vor der Grenze zu den Sajiki neue Siedlungen.





Durch den Bau von kleinen Außenposten gewinnen Sie kostbares Bauland im Süden der Stadt.

Errichten Sie jeweils eine Schule und nach und nach drei Häuser. Die Versorgung übernehmen je ein Jäger, ein Steinmetz und ein Holzfäller.
Errichten Sie in beiden Siedlungen später Lager und Marktplatz und transferieren Sie Überschüsse in die Hauptstadt.
Errichten Sie in Ihrer Hauptstadt drei weitere Häuser sowie Wirtshaus, Zeitungsstand, Mine und Marktplatz.
Bauen Sie drei kleine Außenposten an der südwestlichen Grenze. So gewinnen Sie neues Bauland für zwei Pilzfarmen, eine Brennerei und drei große Häuser.
Errichten Sie Tempel und Zirkus.
Importieren Sie Törtchen oder Zigarillos von den Amazonen bzw. Sajiki.

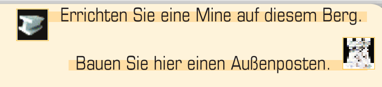
Mission 8: Das Trainingslager
(Aufbaumission, 1 Konkurrent: Amazonen)

Ziel: Zerstören Sie die Kaserne der Amazonen!



Bauen Sie zwei kleine Wohnhäuser und bilden Sie Steinmetze, Holzfäller und Jäger aus.
Errichten Sie in der Folge vier bis fünf große Wohnhäuser sowie Polizeistation, Wirtshaus und Zeitungsstand.
Gründen Sie im Norden und Westen zwei neue Siedlungen, wie Sie es aus der vorherigen Mission kennen. Auf Lager und Marktplätze können Sie diesmal jedoch in Ihren Neugründungen verzichten.
Erforschen und bauen Sie in Ihrer Hauptstadt Kaserne, Mine, Waffenschmiede und Tierfarm.

blau = Pimmons
rot = Amazonen
gelb = Sajiki







Das Ziel der Angriffe – die Kaserne der Amazonen – ist in einem dichten Waldgebiet versteckt.

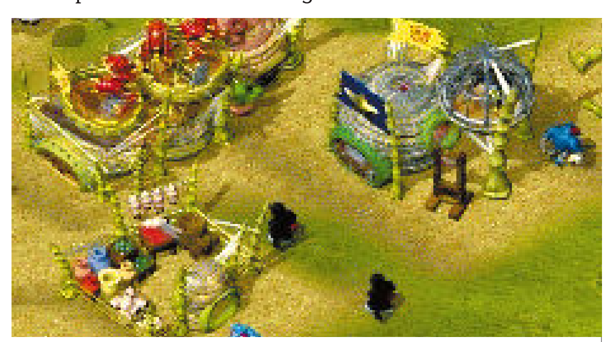
Die Motivation Ihrer Untertanen halten Sie mit einem Tempel und einem Zirkus aufrecht.
Bilden Sie vier Nahkämpfer und vier Echsenreiter aus und greifen Sie die Amazonenstadt an. Halten Sie sich nicht mit den Verteidigerinnen auf, sondern bekämpfen Sie direkt die Kaserne.

Mission 9: Gute Nachbarschaft
(Aufbaumission, 2 Konkurrenten: Amazonen und Sajiki)

Ziel: Zerstören Sie den großen Außenposten der Sajikis!



Bilden Sie je einen Steinmetz, Holzfäller und Jäger aus.
Schließen Sie Frieden mit Ihren beiden Konkurrenten.
Erforschen Sie großes Wohngebäude, Zirkus und Saboteur.
Bauen Sie zwei bis drei große Wohnhäuser sowie Polizeistation, Wirtshaus und Zeitungsstand.
Errichten Sie eine Kaserne und bilden Sie zwei Saboteure aus.
Schicken Sie diese nach Norden zur Sajiki-Siedlung und greifen Sie den großen Außenposten ohne Vorwarnung an.



Unsere beiden Saboteure schleichen unerkannt zum Außenposten. Noch sind die Sajikis ahnungslos.

Mission 10: Das böse Ende?
(Aufbaumission, 1 Konkurrent: Sajiki)

Ziel: Eliminieren Sie die Sajikis!



Errichten Sie vier bis fünf Häuser und bilden Sie vier Steinmetze, vier Holzfäller und zwei Jäger aus.
Bauen Sie Botschaft, Polizei, Wirtshaus und Zeitungsstand.
Erweitern Sie Ihre Stadt um zwei bis drei große Wohnhäuser.
Errichten Sie eine Mine im Norden der Stadt und eine Waffenschmiede.
Gründen Sie im Norden und Süden der Hauptstadt neue Siedlungen.
Stellen Sie die Einwohner der Hauptstadt mit Tempel und Zirkus zufrieden, bis die Wohnhäuser gut gefüllt sind. Setzen Sie dann alle Vergnügungsstätten außer Betrieb, um Gold für Ihr Militär anzusparen.
Erforschen Sie die Nahkämpfer der Pimmons und errichten Sie zwei Kasernen.
Bilden Sie Späher aus und suchen Sie nach jungen Siedlungen der Sajiki.
Mit je vier Nah- und Fernkämpfern können Sie zuerst die entdeckten Zweitsiedlungen und dann die Hauptstadt der Sajiki zerstören. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe dabei auf die Rathäuser.
Führen Sie ein oder zwei Priester mit, um Ihre Soldaten in der Schlacht zu heilen.

Andreas Krumme



Eine neue Stadt der Sajiki wurde entdeckt und wird mit Bogenschützen und Hammermännern angegriffen.



Zum Schluß werden alle Truppen zusammengezogen, um in die Hauptstadt der Sajikis einzufallen.

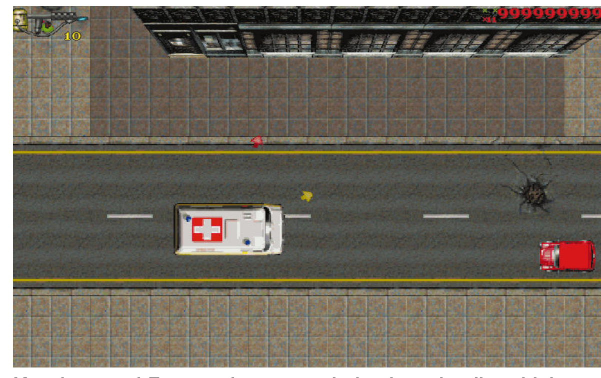
Blau = Pimmons
Rot = Amazonen
Gelb = Sajikis

Gründen Sie hier eine neue Stadt.
Dies ist der Standort feindlicher Truppen bzw. der Ort einer Schlacht.
Errichten Sie eine Mine auf diesem Berg.
Bauen Sie hier einen Außenposten.

Komplettlösung

GTA London

Für alle Hobby-Raser und Fans von Grand Theft Auto gibt es jetzt neues Futter in Form des Add-Ons GTA London. Mit unserer Lösung kommen Sie bestimmt gut durch den Verkehr.



Kranken- und Feuerwehrwagen sind sehr schnell und lohnen sich deshalb als Mitfahrgelegenheit. Noch schneller sind die Autos der Polizei. Aber Vorsicht: Haben Sie einen Polizeiwagen gestohlen, werden Sie gnadenlos verfolgt.

Allgemeine Tips

1. Die Orange-Men des Hauptspiels gibt es im Londoner Szenario nicht, dafür aber Joggergruppen, die eine Menge Punkte bringen, wenn man sie mit dem Flammenwerfer „bearbeitet“. Stellen Sie sich vor den Gruppenführer und schießen Sie. Beachten Sie aber, daß anschließend die Cops hinter Ihnen her sind.
2. Wenn Sie bereits einen hohen Multiplikator haben und die Resprayshops sind zu weit entfernt, ist es besser, Sie töten sich selbst (in eine Explosion laufen), als daß die Polizei Sie erwischt.
3. Haben Sie eine „Gefängnis-Freikarte“, lassen Sie sich aber besser schnappen, dann behalten Sie alle Waffen.
4. Wenn Sie zahlreiche Autos an den Docks verkauft haben, können Sie diese Wagen – wenn Sie in Sichtweite sind – zerstören und Sie bekommen gleich doppelt so viele Punkte.
5. Als allerletzten Ausweg sollten Sie eine Barrikade aus verschiedenen Wagen errichten, um die Polizei am Zugriff zu hindern. Sie können diese Barrikade auch vor einem Verbrechen errichten, um anschließend dorthin zu verschwinden. Schießen Sie mit einem Flammenwerfer über die Autos und verschwinden Sie, wenn die Polizei eine Atempause macht (d. h. wenn Sie die erste Vorhut vernichtet haben).



Auf den Parkplätzen findet man häufig nette Vehikel.



In Level 2 finden Sie an dieser Stelle einen Killerwahnpunkt.

6. Wenn Sie zu Fuß verfolgt werden, laufen Sie rückwärts und eröffnen Sie das Feuer. Der Polizist wird genau in Ihre Schußbahn laufen.
7. Der einfachste Weg, ein Polizeiauto zu stehlen, ohne noch mehr Ärger zu bekommen, ist der, den Polizisten aus dem Wagen zu locken, um ein Haus herumzulaufen (zu seinem Auto) und den Wagen zu nehmen, während er Sie noch jagt.
8. In North-Westminster gibt es einen großen Parkplatz mit vielen noblen Schlitten.
9. Haben Sie einen Killerwahn gefunden, zerstören Sie einige Autos und warten Sie dann, bis die Feuerwehr anrückt. Wenn Sie den roten Wasserspritzer vernichten, gibt es a) viel Kohle und b) kommen weitere Feuerwehrfahrzeuge angebraust.

Weiter auf Seite 162...

Kleiner Fuhrpark

Der Fericious GTO bringt 1.200 Punkte, wenn Sie ihn verkaufen, und ist auch mördermäßig schnell. Um noch schneller vorwärtszukommen, sollten Sie ein Polizeiauto akquirieren. Ebenfalls 1.200 Punkte bringt ein James Bomb an den Docks, während ein Jug Ihnen nur 1.000 Punkte verschafft. Beachten Sie, daß Sie mit zunehmendem Zerstörungsgrad des Wagens weniger Punkte an den Docks bekommen.

Mission 1: Boys will be thieves

Die meisten der Missionen sind sehr gut beschrieben und mit Hilfe des gelben Pfeils weiß man auch immer, wo es langgeht. Doch viele kleine Feinheiten sorgen immer wieder für Frust während des großen Coups. Wir haben die gemeinsten Details für Sie „ausklamüsert“:

Eine sehr einfache Mission mit nur einem zu erledigenden Job ist die erste. Sie starten in Chelsea. Nehmen Sie den Mini rechts. Da Sie Zeit haben (die Mission ist nicht zeitbeschränkt), können Sie den langsamen Wagen ruhig nehmen. Wollen Sie schneller fahren, sollten Sie zum Mini gehen und nördlich davon am Gebäude vorbeigehen. Dort wartet auf einem Parkplatz ein Mc Hamper und ein Jugluar E. Fahren Sie jetzt zum Telefon in North East Chelsea. Sie erhalten die Nachricht, daß Sie in Central Chelsea einen Roller klauen sollen. Also nix wie hin, den Roller genommen und vor den Polizisten Reißaus nehmen, bis Sie in der gewünschten Garage sind. Ab da werden die Cops Sie nicht mehr verfolgen und Sie können gemütlich zum Treffpunkt mit Harold gehen. Die Mission ist damit beendet. Achtung: Wenn Sie auf ihn schießen (geht nur, wenn Sie Cheats einsetzen, da es im ersten Level keine Waffen gibt), verlieren Sie die Mission. Es gibt keine Secrets in Mission 1.



Kommunikation: Wenn die Telefone nicht mehr klingeln, sollten Sie auf Ihren Pager achten, um neue Aufträge zu bekommen.

Mission 2: Mods and Sods

1. Zu Beginn sollen Sie Keith treffen. Seien Sie vorsichtig, denn er steht ziemlich dumm auf dem Bürgersteig herum und wenn Sie ihn überfahren, ist die Mission verloren. Holen Sie den Wagen aus Northwest Angel. Nun geht es nach Soho, wo Sie bald eine schwarze Brieftasche finden. Nachdem Sie die Tasche haben, sind die Polizisten in Massen hinter Ihnen her. Nun müssen Sie Chalkie töten. Überfahren Sie ihn einfach. Nun müssen Sie zu seinem Pub. Sprengen Sie ihn in die Luft.

2. Am nächsten Telefon erhalten Sie den Befehl, zum Club der Mods in West Chelsea zu fahren. Den Kontaktmann müssen Sie schlagen und ab zum Hausdach in der Nähe. Sie müssen die Gang auf dem Dach erledigen. Am besten holen Sie sich dafür einen Flammenwerfer, so ist die Gefahr nicht so groß, daß ein Einzelner entwischen kann. Nun nehmen Sie das Motorrad auf dem Dach und springen damit herunter. Fahren Sie ausschließlich geradeaus, denn wenn Sie links oder rechts herunterflitzen, ist Ihr Schicksal besiegelt. Auf keinen Fall sollten Sie bremsen, Vollgas ist angesagt. Nun müssen Sie zu Lens Garage, bleiben Sie aber auf jeden Fall auf dem Bike, das wird noch gebraucht.

3. Das nächste Telefon: Holen Sie sich einen Raktenwerfer und zerstören Sie den Teambus der Fußballmannschaft, dann brauchen Sie ein Taxi, um das Rangers-Mittelfeld einzusacken und es zur Garage zu bringen. Job erledigt!

4. Nun holen Sie sich ein Auto in Ost Camberwell. Sie müssen die Noles nun töten. Parken Sie Ihr Auto auf der linken Seite, dann gehen Sie rechts herum und rasen mit der Maschinenpistole in den Platz. Sind die Polizisten nun hinter Ihnen her, ab zu Harolds Schwester in Central Camden.

5. Per Radio erfahren Sie vom nächsten Auftrag. Treffen Sie Dr. Zel im Museum in Westminster. Wenn Sie alles eingesackt haben, fahren Sie zur Garage. Anschließend müssen Sie Zel beseitigen. Dafür benötigen Sie ein Taxi (die Zeit spielt hier eine große Rolle, sonst nimmt er sich ein anderes). Sobald er im Taxi ist, fahren Sie nach Nordost Bermondseye. Bringen Sie das Taxi zum Dock und steigen Sie dort in den grünen Van. Damit wird Zel ins Wasser „getaucht“.

6. Nun klingelt das Telefon in Ost Westminster. Sie müssen für ein Picknick eine Menge Zutaten besorgen. Die Zeit ist wichtig, also beeilen Sie sich. Bringen Sie den ganzen Kram in den North-Hyde-Park. Sid sagt Ihnen dort, Sie sollen die stinkenden Hippies aus dem Weg räumen, doch das müssen Sie nicht tun. Es alarmiert nur noch mehr Polizei. Warten Sie einfach auf die nächsten Instruktionen.

7. „Besuchen“ Sie Keith in South Angel (er hat einen roten Pulli an). Er befiehlt Ihnen, Midnights besten Schläger zu verprügeln (im Albert Pub in Soho). Vergewissern Sie sich, daß Sie keine Waffe tragen, wenn Sie die Action-Taste drücken. Nun geht es zum Kraftwerk. Midnight fährt einen grünen Jugular E. Stellen Sie sich quer vor ihn hin und steigen Sie ein. In der Nähe des Kraftwerks ist ein Extraleben versteckt. Stellen Sie den Wagen vor das Kraftwerk, es wird explodieren. Nun müssen Sie noch Midnight schnappen und überfahren.

8. Weil der Strom jetzt ausgefallen ist, müssen Sie einen Bus besorgen, um Bankräuber abzuholen. Bringen Sie sie in die gewünschte Garage.

9. Besorgen Sie drei Beagles. Fahren Sie den ersten in die Garage und weichen Sie dabei den Polizisten aus, indem Sie die kleineren Straßen nehmen. Nur der dritte Beagle muß in eine andere Garage.

J: Secret oder neuer Job
B: Bestechungsgeld
E: Extraleben
W: Killerwahn
K: Knastkarte
M: Multiplikator
F: Bewaffnung
P: Panzer
G: Gruppe
AB: Auto beschleunigen

10. Nach den „normalen“ Aufträgen gibt es noch einige weitere geheime Jobs. Sie können aber auch dem roten Pfeil folgen und die Mission beenden. In South End Mile gibt es ein weiteres Telefon. Sie sollen jemanden aus einem Gericht holen, ohne daß er groß auffällt. Holen Sie ihn in Northwest Westminster ab und hupen Sie die Reporter an, um sie zu verscheuchen. Nun müssen Sie drei Reporterautos zerstören (einen blauen Mini, einen hellgrünen Mini und einen grünen Mini).

11. Telefone sind nun out, der Pager ist in. Er überträgt einige weitere Jobs. So müssen Sie in North Chelsea eine Limousine ausfindig machen. Fahren Sie die Limo zum Zielort und suchen Sie nun den vermißten Typen. Suchen Sie einen blauen-schwarzen Crapi in Nord Soho und steigen Sie ein. Bringen Sie Gary zu Ihren Bossen in East Bow.

12. Die letzte Mission in Level 2: Nehmen Sie den grünen Ranger (steht zwischen vielen Bäumen in Nord-Ost-Brixton). Sie müssen ein großes Gebäude sprengen. Fahren Sie zu Jehads Department Store in Südost Camden. Parken Sie und nix wie raus.

13. Nun ab zu Jack und den Level beenden.


Sightseeing mal anders: Mit dem Touribus durch London – in GTA müssen Sie des Öfteren Touristen in ihr Verderben fahren.


In die Garagen kommen Sie lediglich mit kleinen und schmalen Autos leicht herein. Eine Limousine müssen Sie häufig „verkanten“.


Achtung, Falle! Steigen Sie in den Raketenwagen, um dem Tod in die Augen zu sehen. Sie müssen schnellstens zum anvisierten Ziel.

Mission 3: Chelsea Smile



J: Secret oder neuer Job
B: Bestechungsgeld
E: Extraleben
W: Killerwahn
K: Knastkarte
M: Multiplikator
F: Bewaffnung
P: Panzer
G: Gruppe
AB: Auto beschleunigen

1. Los geht's mit einer recht einfachen Aufgabe: Holen Sie in West-Soho einen Lieferwagen ab und steuern Sie den Big Ben an. Dort traktieren Sie den Kontaktmann mit einigen Faustschlägen, bis er Ihnen verrät, wo Sie die Uhr am Big Ben umstellen müssen. Klauen Sie jetzt einen Touristenbus und holen Sie die Gruppe am Big Ben ab. Bringen Sie sie zur Garage. Jetzt wird's kniffliger: Fahren Sie zum Palast und schnappen Sie sich die Limousine. Das Timing ist hier extrem wichtig. Also klauen Sie ja ein schnelles Auto, sonst wird es eng. Rammen Sie die Limo, wenn sie wegfährt, und steigen Sie um, danach geht es schnell zurück zur Garage. Tip: An der Heimatgarage befindet sich ein Sprayshop, so sollte es kein Problem mit der Polizei geben. Anschließend geht es in den Nordosten von Brixton, wo Sie Lösegeld abholen müssen. Halten Sie sich an die Anweisungen, dann kann in dieser Mission nicht viel schiefgehen.

2. Am mittleren Telefon erwartet Sie ein Abholauftrag. In Soho finden Sie den Zaster. Im weiteren Verlauf dieser Mission müssen Sie den Kontaktmann am Tower aufsuchen. Hier hat sich ein Bug eingeschlichen. Schlagen Sie den Kontaktmann, denn er ist gleichzeitig der Wachmann, dem man eine „einschenken" soll. Holen Sie anschließend das Auto und parken Sie es am Tower. Schnell raus, denn der Wagen explodiert und Sie können sich die Kronjuwelen im Towerpark schnappen. Sobald Sie aus dem Park heraus sind, wimmelt es nur so von Polizisten, also mit einem schnellen Wagen zur Garage (notfalls vorher zum Sprayshop).

3. In einer weiteren Mission müssen Sie einige Wagen abfangen. Sie benötigen ein schnelles Auto, damit die Wagen Sie nicht abhängen. Überholen Sie sie und stellen Sie sich dann vor ihnen schräg auf die Straße. Die Wagen müssen zum Dock gebracht werden. Diese Mission ist zeitabhängig und schwer zu bewältigen. Lassen Sie auf jeden Fall die Waffen außen vor, denn wenn Sie einen der Wagen vernichten, ist die Mission gescheitert.

4. Am dritten Telefon gibt es wieder einiges zu tun: Sie müssen einen Bandenanführer in die Luft jagen. Dies ist in diesem Fall auch so gemeint und Sie müssen selbst Hand anlegen. Mit einer Panzerfaust oder dem Maschinengewehr ist dies aber kein grosses Problem. Nun geht es zu seiner Bande. Hier empfiehlt es sich, die Gruppe, die unbewaffnet ist und blaue Pullis trägt, mit dem Auto zu erledigen. Nun holen Sie sich einen bis an die Zähne bewaffneten Wagen und stellen ihn vor das Ganghauptquartier. Nix wie raus, der Wagen wird in die Luft gehen. Hinter dem Quartier steht ein LKW, der zur Garage gebracht werden muß.

5. Im weiteren Verlauf dieser Auftragsserie geht es darum, explosive Aufblaspuppen abzuholen. Wenn Sie an der ersten angekommen sind, wird diese explodieren – keine Angst, das ist nicht Ihr Fehler. Fahren Sie zur nächsten Stelle und nehmen Sie das explosive Püppchen an Bord. Jetzt aber ganz langsam: Beim geringsten größeren Crash fliegen Sie mit Püppi in die Luft und Ihr Boss ist ganz schön böse. Ist dies bewältigt, verfahren Sie mit den restlichen Puppen ebenso.



Eine Feuerwehr kommt selten allein: Wenn Sie einen Brand legen, kommen die roten Freunde, deren Aufmischung enorm viele Punkte einbringt.

6. Eine der gemeinsten und spannendsten Missionen ist sicher die folgende: Sie sollen in Ost-Brixton einen Wagen schnappen. Anschließend müssen (!) Sie in einen Raketenwagen einsteigen und dieses nette Vehikel entpuppt sich als echt hinterlistige Falle. Sie haben 75 Sekunden Zeit, um den Wagen nach Brixton zu bringen. Die Kiste ist ziemlich langsam und deshalb ist jede Sekunde lebenswichtig. **Tip:** Drücken Sie schon, bevor Sie in den Raketenwagen eingestiegen sind, F6 (Pause). Nun suchen Sie sich auf der Karte den schnellsten Weg nach Brixton heraus. Versuchen Sie, sich den Weg einzuprägen, und los geht's! Bedenken Sie: Je mehr Unfälle Sie bauen, desto mehr Zeit verlieren Sie!

7. Im Hyde Park steht ein Panzer rum, der nur auf Sie wartet.

8. Im kleinen Park ganz unten links auf der Karte tummeln sich stets einige Joggergruppen.



Auch einen Panzer können Sie im Sprayshop reparieren lassen.



Bonus: Schlagen Sie mehrere Fliegen mit einer Klappe (hier eine Gruppe Jogger), belohnt das Programm Sie mit diesem Spruch.

Mission 4: Dead Certainty



J: Secret oder neuer Job
B: Bestechungsgeld
E: Extraleben
W: Killerwahn
K: Knastkarte
M: Multiplikator
F: Bewaffnung
P: Panzer
G: Gruppe
AB: Auto beschleunigen

Einige Missionen in Level 4 haben es in sich:

1. Sie müssen mit einem Panzer eine ganze Gang auf einer Art Parkplatz ausschalten. Keine leichte Aufgabe, schießen die Gegner doch von allen Seiten. Dummerweise (für Sie zum Glück) stehen dort auch ein Tankwagen und weitere Vehikel. Durch den Beschuß dieser Fahrzeuge schalten Sie bereits einige Gegner aus, den Rest überfahren Sie mit dem Panzer. Kleiner Tip: Ist der Panzer schon stark angeschlagen, machen Sie doch mit ihm einen Abstecher in den nahegelegenen Sprayshop.



Ein Unfall kann ja mal passieren – beim zweiten stehen die Cops auf der Matte.

2. Anschließend müssen Sie einen Lieferwagen klauen. Sie brauchen dafür unbedingt ein schnelles Auto, denn Sie haben nur 4 Sekunden Zeit. Besorgen Sie das vergiftete Essen und stehlen Sie anschließend Lennys Auto, um es bewaffnet vor seinem Haus in die Luft gehen zu lassen.

3. Auf dem Hausdach macht Ihnen Lenny ein unmoralisches Angebot: Lehnen Sie es mit der Stimme Ihrer Waffe ab.

4. In einer nächsten Aktion müssen Sie eine Fußballmannschaft umlegen. Besorgen Sie sich einen Flammenwerfer und fahren Sie ins Stadion. Sie kriegen nie alle Spieler, deshalb müssen Sie drei weitere auf der Straße verfolgen.

5. Bei der Bandenschlacht anschließend empfiehlt es sich, a) einen schnellen Wagen dabeizuhaben und b) aus der Ferne mit einem Raketenwerfer zu schießen oder einen Flammenwerfer zu benutzen.

6. Ebenfalls recht schwierig ist die Mission, in der Sie die Mynies testen sollen. Holen Sie zuerst drei der Autos, fahren Sie dann zur Werft, setzen Sie sich in einen und rasen Sie, was das Zeug hält. Machen Sie den Mynie aber nicht kaputt, sonst ist die Mission verloren (Sprayshop!). Anschließend sprengen Sie den LKW in die Luft. Nun müssen Sie zu einem anderen Telefon und anschließend rasend schnell zum Trafalgar Square, wo Sie drei Kameras auszuschalten haben. Nehmen Sie nun den Koffer, steigen Sie in den Mynie und fliehen Sie vor den unzähligen Straßensperren (kleine Straßen benutzen).

7. Tip: Am Park im Southwark steht ein Panzer.

10. Wenn Sie ein Polizeiauto im Bombshop ausstaffieren lassen, können Sie in aussichtsloser Lage bei einem Crash in eine Polizeisperre aus mehreren Polizeiautos Ihr Auto in die Luft jagen und die Cops mitnehmen. Viele Punkte winken!

11. Wenn Sie brennen, stürzen Sie sich in einen See (nicht in die Themse!). Bedenken Sie aber, daß Sie nicht mehr als zwei Sekunden haben, um rein und wieder raus zu kommen, sonst ertrinken Sie.

12. Panzer können Sie ebenfalls im Sprayshop reparieren lassen.

13. Wenn Sie einen Bus stehlen und die Cops Sie von hinten rammen, explodieren diese.

14. Sie können ein Polizeiauto auch stehlen, indem Sie sich auf die Beifahrerseite stellen und einsteigen, wenn der Cop aussteigt.

15. Wenn Sie schnell irgendwohin müssen und die Polizei nicht im Nacken haben wollen, nehmen Sie sich ein Motorrad und fahren Sie auf dem Bürgersteig. Sie crashen nicht in irgendwelche Autos, töten keine Fußgänger und fallen nicht vom Rad, wenn Sie gegen ein Schild fahren, sondern bleiben einfach stehen und verlieren viel weniger Zeit.

16. Sie können Fußgänger auch gleich zweimal „eliminieren“. Wenn Sie jemanden in Brand gesteckt haben, können Sie auch noch durch einen Schuß auf ein in der Nähe befindliches Auto die doppelte Punktezahl abgrasen.

17. Wenn Sie ein Auto mit Alarmanlage „kapern“, steigen Sie ein und wieder aus, um die Hupe abzuschalten.

18. Sind Ihre Autos mit Bomben ausgestattet, fahren Sie langsam und bedächtig.

19. Fahren Sie in einen Bombshop, ist auch Ihr Auto wieder fahrtüchtig.

20. Schwierig ist folgende Überlebenspraxis: Wenn Sie ein Cop aus dem Auto zerrt, schießen Sie mit dem Rocketlauncher auf ihn. Ihr Auto wird sich genauso verabschieden wie der Polizist und Sie überleben.

Thorsten Seiffert

Cheats

Es gibt Spiele, da machen Cheats einfach keinen Spaß, aber bei GTA sind die Cheats zuweilen das Salz in der Suppe. Denn es macht einfach Spaß, auch ohne Auftrag durch die Gegend zu rasen. Hier der Überblick über die wichtigsten Schummel-Cheats. Geben Sie die Cheats statt des Namens der ausgewählten Person zu Beginn einer Mission ein.

Pieandmash: Unendlich viele Leben. Drücken Sie die *-Taste auf dem Zahlenblock, um zusätzlich alle Waffen zu erhalten. Den gleichen Effekt haben auch die Cheats „tourettes“, „deathtoall“ und „ohmatron“.

Flashmotor: Alle Levels sind freigeschaltet, die Missionen aber noch nicht erfüllt.

Iamfilth: Unendlich viele Leben, schaltet die Polizei ab

Iamgod: Zehnfacher Multiplier, unendliche Leben, alle Waffen beim Druck auf Taste „*“

Averyrichman: 999.999.999 Punkte

Uaintnuffin: 999.999.999 Punkte, alle Waffen und Special Items beim Druck auf Taste „*“

Driveby: Damit können Sie aus dem Seitenfenster Ihres Autos schießen.

Herc: Alle Levels (schon gelöst), alle Waffen mit unendlicher Munition, 999.999.999 Punkte, unendliche Leben und ein Zehner-Multiplikator

Rommel: Debug-Mode

Die Funktionen des Debug-Modus im Überblick:

K oder]	Zoom out
L oder [	Zoom in
NUMPAD 8	Hochgucken
NUMPAD 2	Runtergucken
NUMPAD 4	Links gucken
NUMPAD 6	Rechts gucken
Pos1:	Zentrieren
NUMPAD +	Frame by Frame
R	Bildschirm auffrischen
D	Screenshot
NUMPAD *	Alle Waffen + Munition
C: Status F12:	Level neu starten

Profitips

Jagged Alliance 2

Seit der letzten Ausgabe unseres Magazins hat die redaktionsinterne Söldnermann- und -frauschaft unzählige Scharmützel hinter sich gebracht und schließlich den Sieg über Deidranna errungen. Gebrauchen Sie die folgenden Tips, um auch die schwierigsten Sektoren einzunehmen.

Nachts sind alle Schatten grau

Die vielen Spielstunden haben gezeigt, daß Operationen während der dunklen Tageshälfte einfach leichter zu gewinnen sind. Sie finden während des Spiels Nachtsichtgeräte in ausreichender Zahl, um Ihre komplette Truppe damit auszustatten.

Setzen Sie Söldner mit der Fähigkeit „Nachteinsatz" oder „Schleichen" als Aufklärer ein. Neben dem obligatorischen Nachtsichtgerät sollte ein Lauschmikro im Gepäck sein. Tarnung ist ebenfalls Pflicht. Scouts sollten immer nur geduckt durch die Büsche streifen. Erhalten Sie die Meldung über Geräusche, heißt es für die Aufklärer, sich flach auf den Boden zu legen und zu robben. Im Test wurden bevorzugt „Scope" oder „Shadow" für diese Aufgabe eingesetzt. In der Regel stöbern sie die Gegner auf, ohne selbst entdeckt zu werden.

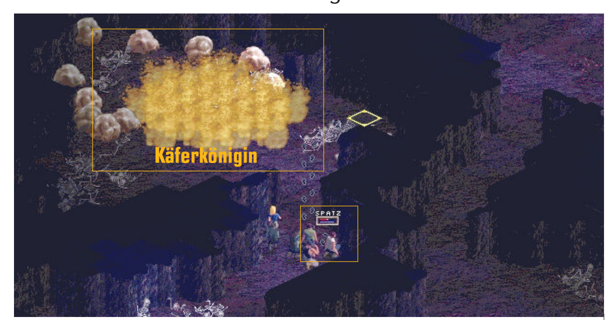
Wird ein Gegner beseitigt, ist es ratsam, sich einige Schritte zurückzuziehen. In der Nähe befindliche Schergen haben den Schuß mit Sicherheit gehört und werden Ihren Standort unter Beschuß nehmen. Nach einem Positionswechsel ist die Chance wieder höher, eine Unterbrechung bei den heraneilenden Soldaten zu bekommen.

Insektenvertilgung

Machen Sie sich den Kampf gegen die Rieseninsekten etwas leichter, indem Sie vor Betreten der verseuchten Grumm-Mine bei Gabby (im Test in Sektor I4) vorbeischauen, um dessen Elixier zu erwerben.

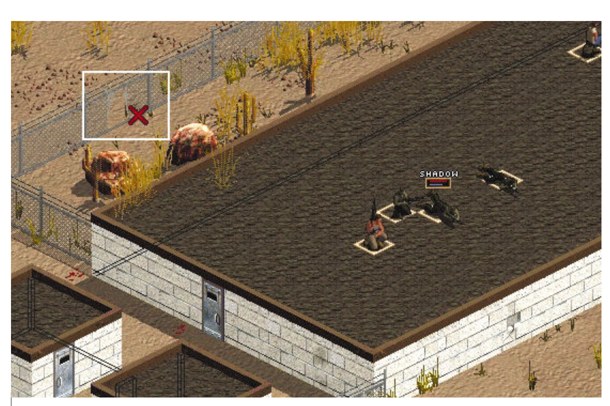
Beim ersten Säubern der Minen wird die Käfer-Übermacht spätestens auf der dritten Ebene riesig. Ziehen Sie sich einfach an die Oberfläche zurück. Reparieren Sie beschädigte Ausrüstung, munitionieren Sie nach und heilen Sie eventuelle Wunden. Nach ein bis zwei Tagen haben sich die verbliebenen Käfer wieder über alle Minenlevels verteilt und sind nicht mehr gehäuft im letzten Level zu finden. Es bleiben aber immer noch genügend „Bugs" übrig.

Im letzten Level auf Ebene 3 befindet sich schließlich die übergroße Käferkönigin. Keine Bange, auch sie läßt sich mit einem einfachen Trick überwältigen.



Postieren Sie sich außerhalb der Sichtweite der Königin hinter den Felsen. Der markierte Söldner („Spatz") kann von dieser Position Granaten bis zur „Bug-Queen" werfen. Zwei Senfgas- und weitere zwei bis drei Mini- oder Handgranaten sollten genügen, um dem Schauspiel ein Ende zu bereiten.

Sturm auf Tixa



Ein getarnter Söldner schneidet mit der Schere ein Loch in den westlichen Zaun (markiertes X). Danach postieren Sie den gesamten Trupp auf dem Dach. Von dort aus lassen sich eine Menge Wachen ausschalten.



In dem markierten Raum (X) warten mehrere Wachen auf Ihr Eindringen durch den Flur. Mit einer TNT-Ladung sprengen Sie einfach ein Loch in die Mauer, die Gegner werden aus der Öffnung stürmen. Ihre Söldner auf dem Dach haben dann leichtes Spiel.

Das schwerbewachte Gefängnis gehen Sie am besten mit getarnten Söldnern an. Eine Drahtschere sollte ebenfalls im Gepäck sein.

Wenn Sie die Gefängnisflure durchstreifen, lauert der Gegner meist gut postiert darauf, Sie mit einem Kugelhagel zu empfangen, sobald eine Tür geöffnet wird.

Katzensäuberung

Wappnen Sie sich gut für den Auftrag aus Alma, die terrorisierenden Bloodcats zu beseitigen. Verwenden Sie wie schon bei den Käfern in den Minen ausschließlich Hohlspitzmunition.

Bei der Vielzahl an Katzen empfiehlt es sich, eine große Truppe zu haben, um nicht überrannt zu werden. Im Test erledigten zwei Sechser-Teams diesen Job.

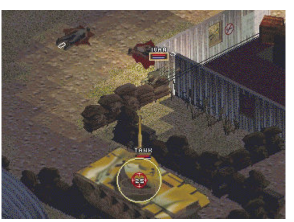


Die Katzenbrutstätte im Sektor I16 wurde von unseren Kammerjägern in ein wahres Pelzlager verwandelt.



Panzerknacker

Wenn Sie auf Deidrannas Basis zumarschieren, dürfen einige schwere Waffen nicht fehlen, denn die Söldnertruppe wird es mit Panzern zu tun bekommen. Ein Charakter mit der Fähigkeit „Schwere Waffen" wie z. B. Ivan Dovich ist der ideale Mann dafür. Rüsten Sie ihn mit mehreren Panzerabwehrwaffen aus. Ein zweiter Schütze sollte ein Raketengewehr mit der Munition „hochexplosiv und panzerbrechend" benutzen.
Mit dieser Kombination waren im Test maximal je ein Treffer nötig, um den Panzer auszuschalten. Zuerst die Panzerabwehrwaffe, danach das Raketengewehr abfeuern.
Ganz wie im richtigen Leben gibt es bei den Panzern mehr oder weniger sensible Bereiche. Greifen Sie am besten von der Seite oder von hinten an.

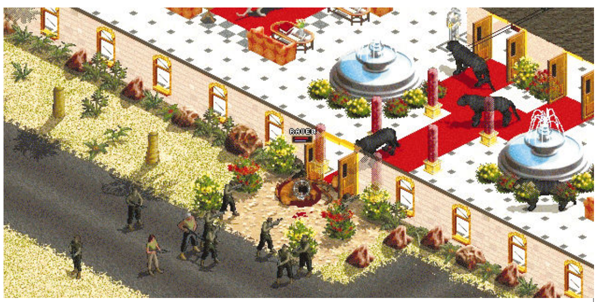




Im Schutz der Blechbaracke gelangt Ivan unbemerkt sehr nahe an den Stahlboliden heran. Aus dieser günstigen Entfernung genügt schon der Einsatz einer Panzerwaffe, um erfolgreich zu sein.

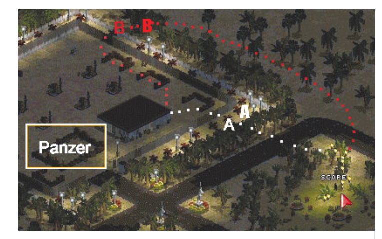
Sturm auf Meduna

Sektor N5 – Vorsicht, in Meduna gibt es eine Menge gefährlicher Minen im Boden. Lassen Sie Charaktere mit hohem Sprengstoff-Skill vorgehen. Diese entdecken die garstigen Hindernisse rechtzeitig und stellen dann eine blaue Flagge als Markierung auf. Sollten Sie einen Metalldetektor besitzen, haben Sie natürlich einen Vorteil, um die Minen aufzuspüren.

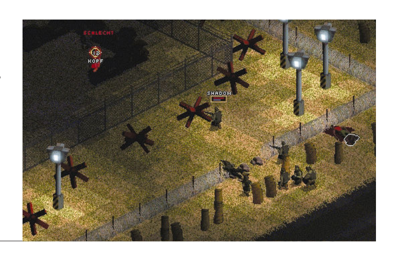


Postieren Sie die Haupttruppe vor dem Eingang des Gebäudes. Klären Sie dann mit einem oder zwei Söldnern nur soweit auf, bis die Türen zum Bloodcat-Gehege offen sind. Jetzt nix wie raus aus dem Haus. Die Katzen müssen alle einzeln durch die Tür und können problemlos abgefangen werden. Was fällt dem JA2-Profi auf dem Bild auf? Richtig, keine Hohlspitzmuni in den Büchsen, aber bei einer Truppenstärke von 16 Söldnern fällt das nicht mehr ins Gewicht!

RAK-Stellung (N4)



Teilen Sie die Truppe auf, jede Gruppe sollte eine Drahtschere im Gepäck haben. Gruppe „Weiß" dringt an „A" durch den Zaun, Gruppe „Rot" an „B". Am Zaun entlang sind eine Menge Soldaten hinter den Sandsäcken verschanzt. Im Stealthmodus und per Nachtsichtgerät lassen sich aber alle unbemerkt aufspüren (ist manchmal knifflig, geht aber). Die Panzer können sehr gut vom Dach des nebenstehenden Gebäudes erledigt werden.



Obwohl der Stacheldraht mit einer Granate geräuschvoll weggesprengt wurde, gelingt es „Shadow", sich unbemerkt anzuschleichen. Damit ist der Einstiegspunkt durch den Zaun gesichert.



Und wieder einen versteckten Soldaten ausgehoben. Vom Dach aus wurde er entdeckt, jetzt ist Scharfschützin „Scope" am Zug.

Meduna-Flughafen

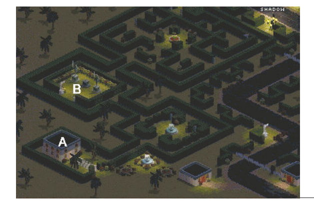


Die Truppe startet am oberen Bildrand und dringt an der nördlichsten Stelle in das Flughafengelände ein. Die mit einem X markierten Bereiche beherbergen wieder Panzer.



Noch ahnen die Soldaten hinter den Sandsäcken nicht, wer da gerade hereingeschneit kommt. Tarnung und Stealthmodus machen es möglich.

Sektor O3 – Vorsicht, die Hecken sind tückisch, die Wachen dahinter sind oft gut versteckt und werden erst im letzten Moment bemerkt. Gehen Sie daher nie mit einem einzelnen Söldner um eine Ecke.



Entlang der Straße sind erneut Panzerfahrzeuge postiert. Im südlichen Gebäude (A) befindet sich im Schrank eine Fernbedienung. Benutzen Sie diese bei den Statuen (B), um einen Geheimgang zum Palast zu öffnen.



Die umrahmte Statue läßt sich mit der Fernbedienung manipulieren. Danach öffnet sich der Geheimgang zum Palast.

Deidrannas Palast – Viel Fingerspitzengefühl ist hier vonnöten. Es gibt eine Unmenge an Wachen mit Raketengewehren. Postieren Sie sich jeweils seitlich von Türen, machen Sie Lärm und lassen Sie die Soldaten hereinstürmen, um für Ihre Söldner die wichtigen Unterbrechungen zu bekommen. Ist ein Öffnen einer Tür nicht möglich, weil danach sofort schweres Feuer auf Ihre Truppe niedergeht, ist es ratsam, Alternativausgänge in die Wände zu sprengen, durch die sich die Gegner überraschen lassen.
Deidranna hat sich mit etlichen Soldaten im Thronsaal verschanzt. Das normale Öffnen der Tür macht wenig Sinn, damit fällen Sie nur für einen Ihrer Söldner das Todesurteil. Gehen Sie lieber in Deckung und sprengen Sie einfach die Wände. Mit etwas Glück (wie im Test) kommt sogar Deidranna persönlich aus der Öffnung gestürzt … dann läßt sich ihre Tyrannei recht leicht beenden.

Stefan Weiss; sweiss@01019freenet.de

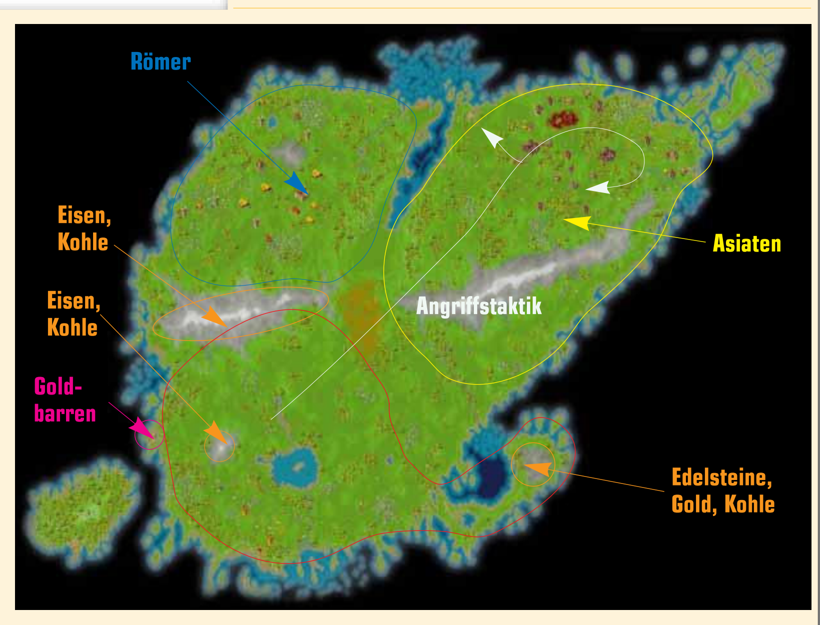
Komplettlösung, 3. Teil

Die Siedler 3 Mission-CD

Dieses Mal beenden wir unsere ausführliche Siedler-3-Komplettlösung mit den acht Missionen der Ägypter-Kampagne. Viel Spaß beim Siedeln ...

Mission 1: Sturm

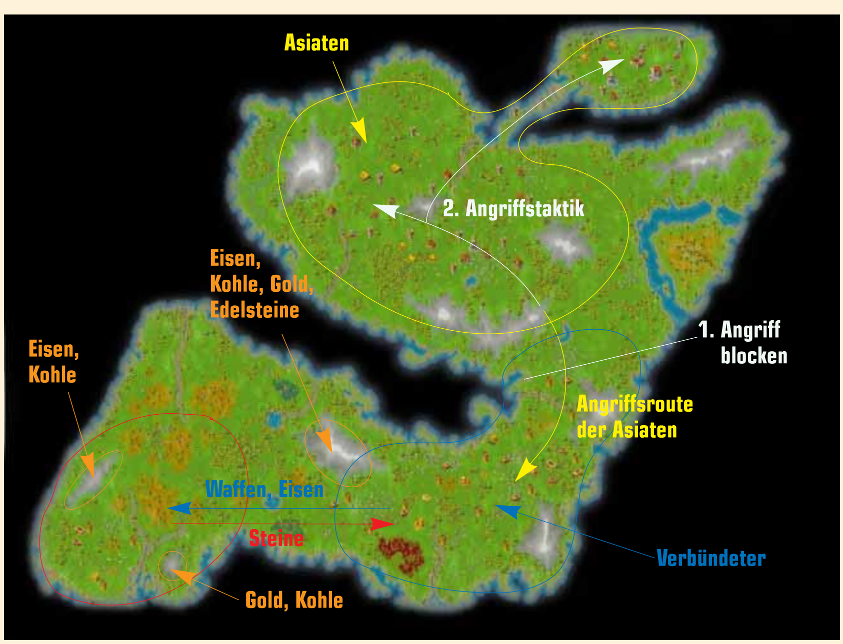
Das Gold im Westen und das Gebirge im Osten sind Ihre einzige Chance, Ihre Soldaten für den Auswärtskampf aufzurüsten.



1. Breiten Sie sich möglichst schnell mit Pionieren nach Norden und Südosten aus und nehmen Sie die Gebirge ein. Im Norden finden Sie Eisen und Kohle, im Südosten Edelsteine und Gold. Die Verbindung zum Südosten sollten Sie mit Soldaten sichern. Schnappen Sie sich auch die Goldbarren an der Westküste.
2. Konzentrieren Sie ab sofort bei allen Missionen Ihre Soldaten um ein oder zwei Türme. Das verhindert frühzeitige Angriffe des Gegners.
3. Beginnen Sie möglichst früh mit der Manaproduktion.
4. Warten Sie mit dem Rekrutieren von großen Heeren, bis die göttliche Aufwertung abgeschlossen ist. Lagern Sie jedoch zuvor schon die Waffen in Ihren Kasernen ein, um im Verteidigungsfall schnell eine Armee ausheben zu können.
5. Da die Römer sehr stark sind, sollten Sie sich mit Ihren Angriffen auf die Asiaten konzentrieren. Spalten Sie das Lager in der Mitte, um die Wirtschaft lahmzulegen. Jetzt können Sie von der Nordküste aus nach Osten ziehend die Türme einnehmen und Gold erbeuten. Erst jetzt sollten Sie die restlichen Burgen angreifen.

Mission 2: Waffenbrüder

Heiße Luft und nichts dahinter! Das scheint das Motto der Asiaten in dieser Mission zu sein.

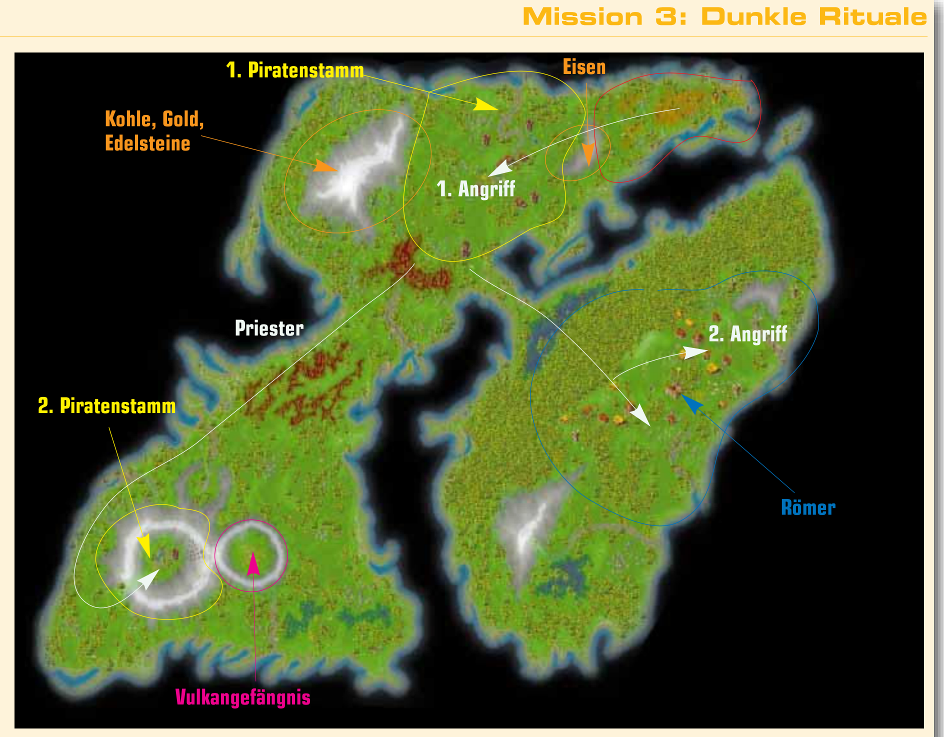


1. Da Ihr Verbündeter mehr als genug Steine schickt, brauchen Sie sich darum nicht zu kümmern. Achten Sie beim Aufbau der Siedlung auf Ihre Werkzeuge und Rohstoffe. Von beidem haben Sie am Anfang der Mission nur sehr wenig. Sichern Sie sich die Rohstoffvorkommen, speziell das Gebirge im Norden, das Ihnen Eisen und Kohle einbringt.
2. Am Anfang sollten Sie Ihrem Verbündeten Eisen und Waffen liefern. Sobald Sie merken, daß der Feind keine Türme des Verbündeten dauerhaft einnehmen kann, stellen Sie die Lieferungen ein. Schicken Sie jetzt lieber Soldaten, um den Partner zu schützen. Falls Sie Türme des Gegners zurückerobern, reißen Sie diese hinterher wieder ab.
3. Die Asiaten sind nur am Anfang der Mission eine Gefahr: Sie schicken kleine bis mittlere Trupps, um die Türme des Verbündeten einzunehmen. Nachdem diese gesichert sind, ist die Mission schon fast geschafft. Stellen Sie ein göttlich aufgewertetes, schlagkräftiges Heer auf und zerstören Sie die Türme und Burgen des Feindes. Sie werden dabei kaum auf Widerstand stoßen.



Mission 3: Dunkle Rituale

Wer am Anfang trödelt, hat schon so gut wie verloren.



1. Nehmen Sie Ihre Soldaten und ziehen Sie nach Westen, um das Lager des nördlichen Piratenvolkes einzunehmen. Lassen Sie auch nach der Eroberung dieses Lagers unbedingt den Startturm stehen. Der Gegner wird seine ersten Angriffe darauf konzentrieren. Das gibt Ihnen etwas Zeit zum Aufbau der Siedlung.

2. Jetzt ist ein gutes Timing gefragt: Bauen Sie schnell alle nötigen Wirtschaftszweige auf.

3. Nachdem Sie Eisen haben, müssen Sie zügig eine Armee ausheben. Stellen Sie dazu Pioniere neben Ihre Kasernen. Nachdem diese ausreichend mit Waffen beliefert wurden, verwandeln Sie die Pioniere wieder in Träger und stellen Autorekrutierung an. Zuvor sollte diese logischerweise auf manuell geschaltet worden sein. Die Pioniere sollten Sie jedoch erst dann rekrutieren, wenn der Gegner gerade die Grenzen überschreitet, um Ihren einzigen Turm, den Sie zuvor in den Norden verlegen, anzugreifen. Der Feind läßt sich davon häufig abschrecken und zieht sich zurück.

4. Sobald Ihr Heer groß genug ist, greifen Sie die Römer im Südosten an.

5. Jetzt ziehen Sie mit einem Priestertrupp zum südlichen Piratenvolk. Verwenden Sie den Gegner-bannen-Spruch, um die Piraten im Krater abzusetzen.

Mission 4: Die Augen der Welt

Asiaten
Angriffstaktik
Kohle, Gold, Eisen
Errichten Sie hier die Burg
Eisen, Kohle

1. Das Wichtigste in dieser Mission ist, schnellstmöglich die Manaproduktion des Gegners zu stoppen. Da ein Angriff über Land für Ihren kleinen Trupp tödlich enden würde, bauen Sie 2-3 Fähren. Warten Sie mit dem Angriff jedoch noch etwas, um den Nachschub an Soldaten zu sichern.

2. Das Gebirge im Südosten nutzen Sie als ersten Rohstofflieferanten. Gleichzeitig nehmen Sie das Gebirge im Westen ein. Achten Sie auf Ihre Steinvorräte! Diese können schnell zu Ende gehen.

3. Nachdem die Waffenproduktion und somit Soldaten gesichert sind, setzen Sie mit den Fähren mind. 20-25 Soldaten aufs gegnerische Land über. Da Sie am Anfang nicht genug Zeit für eine göttliche Aufwertung haben, sollten Sie die Schlagkraft Ihrer Truppe ständig mit frischen Soldaten verstärken.

4. Landen Sie mit Ihren Fähren genau im Norden Ihrer Werft. Dort können Sie wichtige Wirtschaftszweige des Gegners lahmlegen.

5. Ziehen Sie nun mit Ihrem Heer durch den Sumpf und nehmen Sie die Türme ein. Somit stoppen Sie die Manaproduktion (da kein Reis mehr angebaut werden kann).

6. Nehmen Sie alle anderen Türme und die Burg auf der Halbinsel ein.

7. Errichten Sie nun eine Burg in der Mitte des Sumpfgebietes. Da zuvor Ihre Pioniere das Land bis zur Grenze des Gegners eingenommen haben, können die Baumaterialien über Land transportiert werden.

Mission 5: Der Traum

Mit dem Spruch „Göttliche Gabe“ und den Goldvorkommen können Sie einen kleinen Teil der 90% Kampfkraft erreichen. Den Rest bekommen Sie nur mit den Edelsteinen und dem Gold des südwestlichen Gegners.

1. Wie immer müssen Sie möglichst schnell Ihre Wirtschaft aufbauen und die Soldaten göttlich aufwerten. Benutzen Sie dabei das Gebirge im Norden für die Eisenproduktion. Nehmen Sie dann das Gebirge im Südosten ein.

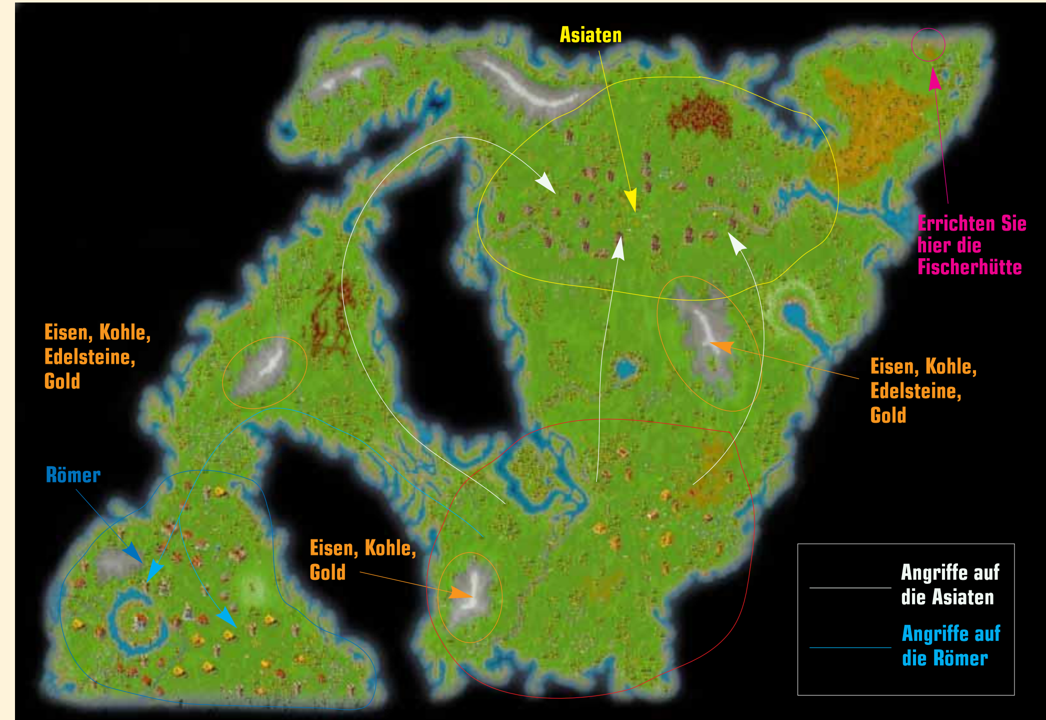
2. Verbauen Sie den Weg zu Ihrem einzigen Turm im Norden mit Häusern. Somit staut sich die Angreiferwelle des Gegners und Ihre Bogenschützen können die Armeen ohne Gefahr zerstören. Außerdem sollten Sie an der Engstelle im Süden der Bucht Bogenschützen aufstellen, da sich auch hier ein Stau beim Angriff bildet.

3. Greifen Sie zuerst den südlichen Gegner an. Vorsicht! Einige Türme stehen auf unerreichbaren Inseln. Diese Türme können Sie nur mit Ballisten zerstören, denen Sie vorher mit den Priestern den Weg „freibrennen“.

4. Jetzt bringen Sie Soldaten (ca. 150) mit Fähren zum Steinkreis. Während diese anfangen, die Wachtürme zu erobern, greifen Sie mit zwei großen Heeren von Westen aus an.

5. Stellen Sie nun 10 Soldaten in den Steinkreis und Sie haben gewonnen.

Mission 6: Auge um Auge



1. In dieser Mission ist es besonders wichtig, sein Lager und seine komplette Wirtschaft schnell aufzubauen, da sonst der nördliche Gegner zu stark wird.

2. Nachdem Sie Ihre Soldaten aufgewertet und Ihre Kampfkraft gestärkt haben, greifen Sie an mehreren Stellen (siehe Karte) mit jeweils ca. 65 Soldaten (75-80%) an. Daraufhin werden sich die Armeen des Gegners aufteilen, um den verschiedenen Türmen zu helfen. Achten Sie darauf, daß Sie genügend Bogenschützen haben. Somit können die Schwertkämpfer die Türme einnehmen, während der Gegner mit einem Pfeilhagel eingedeckt wird.

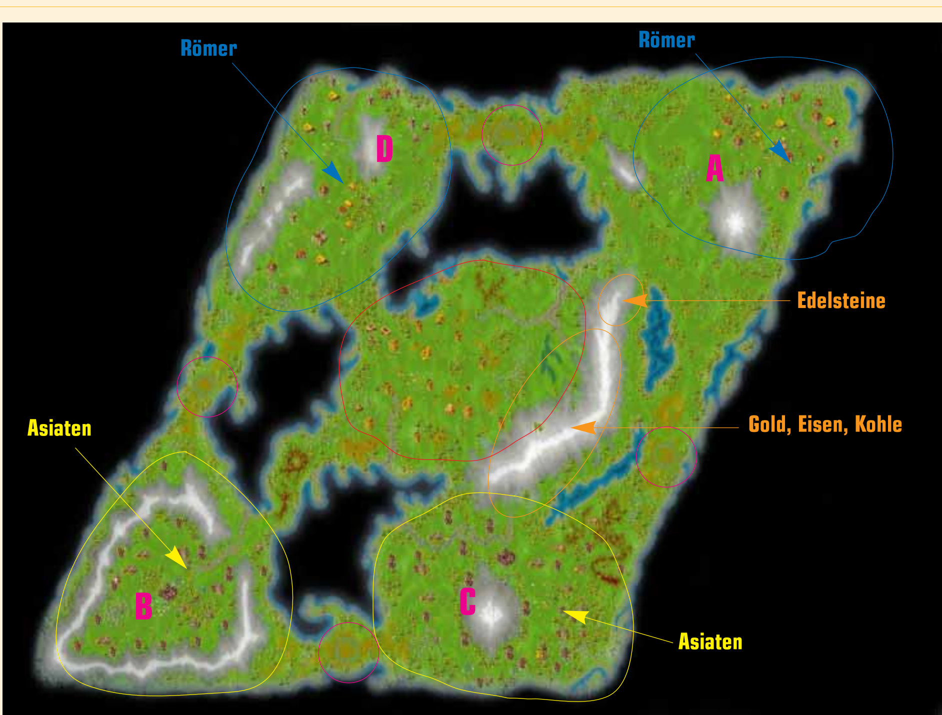
3. Es ist sinnvoll, einen Turm zu erobern, die Armee danach zurückzuziehen und an einer anderen Stelle wieder angreifen zu lassen. Somit laufen die Soldaten des Gegners nur durch Ihr Lager, während Sie einen Turm nach dem anderen erobern.

4. Nachdem die Asiaten besiegt sind, sollten Sie ein Heer von ca. 300-400 Soldaten der höchsten Stufe aufstellen. Sobald Sie ca. 90-95% Kampfkraft haben, greifen Sie auch die Römer an zwei Fronten an.



Mission 7: Die Wächter der Winde

In dieser Mission kommen Sie nur mit einer Vielfrontentaktik weiter



1. Es ist sehr wichtig, daß Sie am laufenden Band Waffen und somit Soldaten produzieren. Diese sollten möglichst vorher aufgewertet worden sein. Da Sie, wenn Sie den Nachschub an Nahrung gesichert haben, mehr als genug Kohle und Eisen bekommen, lohnt es sich, ca. 4-7 Kasernen zu bauen. Damit Sie auch genügend Siedler haben, sollten Sie ständig Häuser errichten.

2. Sobald Sie genügend Soldaten haben, greifen Sie die Römer im Nordwesten an. Benutzen Sie dazu wieder folgende Taktik:

a) Greifen Sie immer an mindestens zwei weit voneinander entfernten Stellen an.

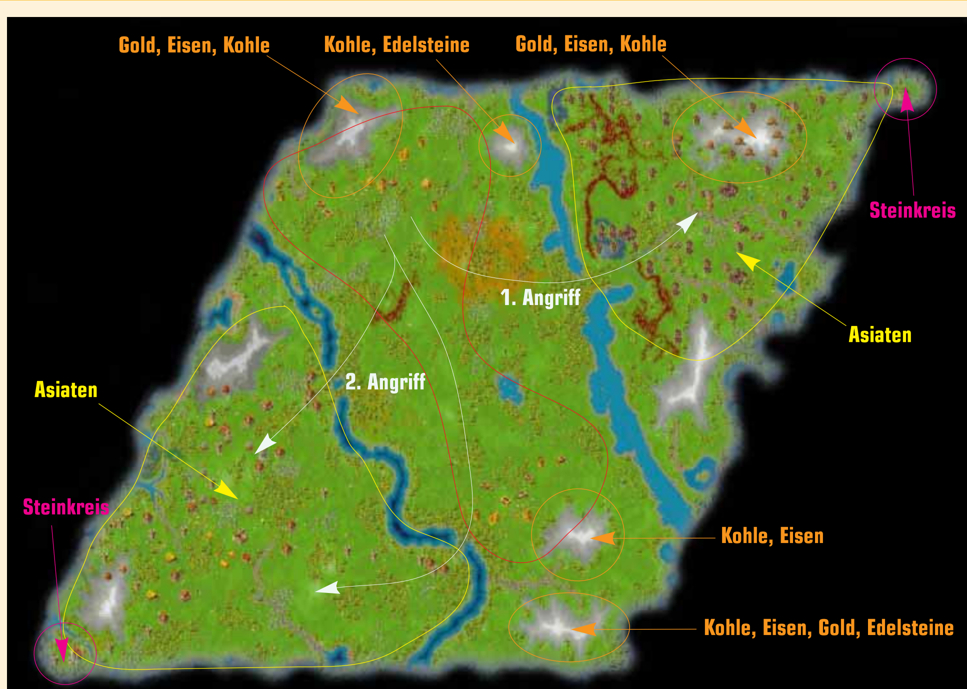
b) Nehmen Sie einen Turm ein, reißen Sie ihn ab und ziehen Sie sich wieder zurück. Jetzt greifen Sie wieder an einer anderen Stelle an. Somit laufen die Soldaten des Gegners nur durch das Lager, um den Türmen, die Sie schon längst eingenommen haben, zu helfen.

3. Greifen Sie nun die restlichen Stämme in der Reihenfolge der Großbuchstaben an. Verwenden Sie dabei möglichst immer die Taktik von 2a,b.

4. Jetzt errichten Sie in den weiß eingezeichneten Kreisen jeweils einen Wachturm. Falls Ihnen das Gebiet noch nicht durch die Eroberungen der feindlichen Türme gehören sollte, nehmen Sie es vorher mit Pionieren ein.

Mission 8: Die Augen des Falken

Ein ständiger Nachschub an Soldaten ist das A und O dieser Mission.



1. Während Sie in der oberen Siedlung eine komplette Wirtschaft aufbauen, lassen Sie im Süden nur die notwendigsten Gebäude errichten. Währenddessen lassen Sie von Pionieren eine Landbrücke zwischen den Siedlungen einnehmen.

2. Da keiner der beiden Gegner Sie mit großen Armeen angreifen wird, reicht ein mittlerer Verteidigungstrupp. Lagern Sie auch wie immer Waffen ein, um später aufgewertete Soldaten rekrutieren zu können. Mit den Edelsteinen im Osten des nördlichen Lagers können Sie Ihre Kampfkraft verbessern.

3. Bauen Sie nun auch Ihre südliche Siedlung aus und stellen Sie ein großes Heer auf. Greifen Sie damit zuerst den nordöstlichen Gegner an, da dieser noch nicht so stark ist wie der im Südwesten. Nachdem Sie das ganze Gebiet erobert haben, können Sie neben dem Gebirge eine weitere Waffenproduktion und Kasernen errichten. Mit Pionieren nehmen Sie den Steinkreis vollständig ein und errichten die erste Pyramide.

4. Mit einem sehr großen Heer greifen Sie nun den südwestlichen Gegner an. Greifen Sie möglichst immer mindestens 2 Türme gleichzeitig an. Denn dann spalten sich die Armeen des Feindes.

5. Nachdem Sie auch diese Asiaten vernichtet haben, bauen Sie im zweiten Steinkreis eine Pyramide. Um das Gelände dafür einzuebnen, müssen Sie andere Gebäude, z. B. zwei Sphinxen, errichten und sie danach wieder abreißen!

Roman Gruhn

Komplettlösung

Silver

Als David suchen Sie in Silver nach der Dame Ihres Herzens. Wir begleiten Sie auf der Suche und unterstützen Sie mit unserer Komplettlösung.

ALLGEMEINE SPIELTIPS

Üben Sie die Angriffsmethoden! Das Gros seines Schwierigkeitsgrades zieht Silver aus Davids ständigen Raufereien. Nehmen Sie sich aus diesem kühlen Grunde Zeit und Muße genug, um sämtliche Angriffsmethoden gründlich einzustudieren. Intuitives Agieren ist gefragt.

Speichern Derart selten trifft man ihn an, den Schreiber der Legenden, daß die Bürger Jarrahs seine tatsächliche Existenz bereits ernsthaft in Frage stellen. Wer ihn erspäht, sollte erstens: die Gelegenheit nie ungenutzt verstreichen lassen, und zweitens: noch VOR dem Speicherakt seine Recken auf Vordermann bringen.

Gruppe formieren Fassen Sie Ihre Helden zwar als Gruppe, jedoch nur im flexiblen Streumodus zusammen. Die optionale Klumpenbildung macht allein gegen sozial vereinsamte Opponenten Sinn.

Magie Üben Sie sich frühzeitig im Umgang mit der Magie, damit Sie zu gegebener Zeit sicher auftreten können.

Mit NSCs sprechen Sprechen Sie alles an, was irgendwie lebendig scheint. Ihr spezielles Schlagrepertoire wird sich dadurch stetig erweitern.

Erholung nach dem Kampf Wenn Sie ein Bild von allen Gegnern befreit haben, folgen keine unerwarteten Attacken mehr. Das bedeutet: Sie können vor dem nächsten Schritt Magie, Manöver und Lebensenergie in aller Seelenruhe restaurieren.

Spielverlauf Silver verläuft nicht strikt linear. Achten Sie deshalb nicht so sehr auf unsere Einteilung des Spiels in Teile, sondern auf die Fragen im Balken am Seitenrand.

Komplettlösung

Teil 1

Wo beginne ich meine Suche nach der Galeere? Verfolgen Sie Fuge bis zum Hafen. Anschließend führt Ihr Weg östlich durch die Kaserne bis zum Tor nach Haven.

Die Gegnermasse vor dem Tor nimmt überhand … Wagen Sie einen Satz auf die andere Seite.

Wo finde ich eine Lichtquelle für die Höhle? Am Lagerfeuer der Rebellen liegt eine brennende Fackel bereit.

Wo in der Bibliothek befindet sich das Teleskop? Im Dachgeschoß. Fechten Sie Ihren Weg dorthin Etage um Etage frei. Startpunkt ist der linke Aufgang.

An die Kobolde auf den Schränken komme ich nicht heran … Auf dem Fußboden ist für solche Zwecke eine Steinschleuder zu finden.

Soll ich Slink verschonen? Immerhin verspricht er einen Schatz …

Wie ist der mutierte Slink zu besiegen? Vor seinen mächtigen Fußtritten können Sie sich auf die Mitteltreppe retten und die magischen Salven des Kobolds sind ohnehin zu langsam, um eine ernsthafte Bedrohung darzustellen.

Soll ich mich Fuge stellen? Zu diesem Zeitpunkt würde das auf ein arg übersteigertes Selbstvertrauen hindeuten.

Die Golems im Keller erwachen ständig zu neuem Leben … Nur solange der transparente Schamane sein Unwesen noch treibt.

Wie kann ich die Tür zu Dr. Buzukis Lager öffnen? Im Inneren des Heizkessels, direkt am Aufzug, hält sich ein zitternder Hauswart versteckt, der Ihnen den passenden Schlüssel gerne überläßt.

Wie kann ich den Feuerdämon schlagen? Greifen Sie zu Teronus' Eisschwert, beziehen Sie hinter dem wuchtigen Felsen Stellung und warten Sie, bis über dem Höllenwesen ein Funkenregen niedergeht. Exakt in diesem Moment jagen Sie ein ums andere Mal aus der Deckung hervor, um das Ziel mit Eisblitzen einzudecken.

Teil 2

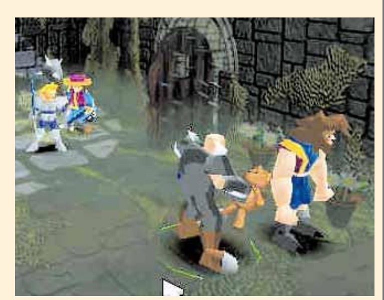


S T U



SIDEQUEST: TEDDYBÄR

Ist sie nicht schrecklich traurig, die Geschichte, die Oma Edith im Südosten Rains über ihren Sohn zum Besten gibt? In der Hoffnung, daß Ihre Heldentruppe den Vermißten auffinden kann, überreicht Sie Ihnen ein Plüschtier – gleichsam als Erkennungszeichen. Fortgesetzt wird die Geschichte nach Davids endgültiger Konfrontation mit Fuge, in dessen Kerker der gesuchte Moss ein verzagtes Dasein fristet. Befreien Sie ihn, um später im Rebellenlager einen Schutzring als Dankeschön zu erhalten.



Mit dem Teddy in der Hand reisen wir ins Abenteuerland.

Wo ist die Galeere?
Im Hafen, nahe Othias' Turm. Oder doch nicht?

Wo bringe ich den Schlüssel aus Othias Truhe zum Einsatz?
Im Skiparadies Winter. Reisen Sie vom Orakel aus Richtung Süden, um dort einen kleinen Wachturm zu öffnen.

Was habe ich in Winter zu suchen?
Die zweite magische Kugel. Wandern Sie hierzu nicht die unzähligen Treppen zum Eispalast hinauf, sondern schnurstracks in die Höhle am Fuß des Berges hinein.

Wie kann ich den Eisgiganten niederringen?
Setzen Sie in apokalyptischen Ausmaßen Feuermagie ein, während Sie gleichzeitig die unverhofft erscheinenden Perlen aufklauben. Letztere verhindern, daß Ihre Mana-Reserven vollständig zur Neige gehen.

Ich komme gegen den Eisgiganten einfach nicht an ...
Vielleicht würde Ihnen ein Feuerschwert als Ergänzung zur Zauberkunst etwas nützen?! Ein solches läßt sich jedenfalls in der Taverne von Ober-Rain abgreifen.

Wie komme ich nach Ober-Rain?
Beordern Sie David zurück in heimatliche Gefilde. Vor seinem Haus wenden Sie sich nach rechts, dann nach Norden und zuletzt nach links. Mitten im Wald treffen Sie auf diese Weise den entflohenen Bürgermeister von Rain an, in dessen Obhut sich der ersehnte Schlüssel befindet.

Teil 3

Wie komme ich nach Nieder-Rain?
Wiederum führt Sie Ihr Weg zur Taverne im Norden der Stadt. Dort nämlich bietet ein Mann namens Albert die benötigte Information zum Kauf an. Vor dem fraglichen Tor hängt ein Gong, den es folgendermaßen zu betätigen gilt: drei Schläge, Pause, zwei Schläge, wieder Pause, ein Schlag.

Wie lange müssen die Pausen zwischen den Tonfolgen sein?
Sobald Sie die ersten drei schnellen Schläge haben erklingen lassen, nickt David mehrmals kurz mit dem Kopf. Gerade so lange heißt es warten!

Wie kann ich den Werwolf umgehen?
Letzten Endes ist die Konfrontation leider unumgänglich. Doch Sie können sich das Leben leichter machen, indem Sie eine Gasse weiter südlich zunächst Silber erstehen.

Wie kann ich den Fährmann in Bewegung setzen?
Kaufen Sie – wiederum in der guten alten Taverne – eine verwunschene Münze. Diese allein akzeptiert der Sensenmann als Zahlungsmittel.

Wie kann ich den Drachen von Spires besiegen?
Gewappnet mit Feuer- oder Eiszauber, verharren Sie an Ort und Stelle, bis das Monster Säure ausspeit. Das allerdings ist Ihr Signal zum Aufbruch: Stante pede laufen Sie, dem Angriff entgehend, auf die Mitte zu und jagen dem Drachen mehrere Zauber in den Unterleib. Alsdann kehren Sie hurtig an den Ausgangspunkt zurück, erstarren wieder, bis Säure geflogen kommt, und starten erneut durch, um keinen Schaden zu nehmen. Erst wenn sich der Drache zum zweiten Mal in der Mitte eingefunden hat, leiten Sie Ihren nächsten Angriff ein. Geht Ihnen die Zauberkraft zwischenzeitlich aus, nehmen Sie am besten kurz das Eis- oder Feuerschwert zur Hand.

Teil 4

Wo starte ich meine Suche nach der Blitzkugel?
Dort, wo Sie vor einiger Zeit Rains Bürgermeister aufgescheucht haben. Richtung Westen nämlich führt von dieser Stelle aus ein vielversprechender Weg tief hinein in Wald und Sumpf.

Wie kann ich das Feuerwesen in Verdante bekämpfen?
Suchen Sie – je nachdem, wo das Untier auftaucht – hinter unterschiedlichen Felsen Deckung. Als Angriffsmethode empfiehlt sich logischerweise alles, was mit Kälte in Verbindung gebracht werden kann. Schlagen Sie zu, wenn das Tier im Funkenregen pausiert.

Wie kann ich die Feuerwand durchdringen?
Hier möchte ein Amulett namens „Infernum Extinguere" Verwendung finden. Fundort desselben: eine Truhe in den Tiefen von Spires.

Wer kann dem Mönch eine der großen Fragen des Lebens kredenzen?
Man hätte es kaum für möglich gehalten, doch der wirre Dr. Whittle hat in der Tat etwas Produktives zustande gebracht. Die glorreichen Früchte seiner Denkarbeit stehen folglich in der Bibliothek zur Abholung bereit!

Was muß ich in der Drogenvision tun?
Greifen Sie den Hausschlüssel des ermordeten Künstlers auf!

Wo befindet sich Ruebens Haus?
Wieder beginnt die Reise vor Davids Eigenheim, nur lautet die Devise diesmal: Auf nach Osten, so weit die Füße tragen!

Was habe ich in der Wassermühle zu suchen?
Gehen Sie hinauf in den ersten Stock, öffnen Sie die Truhe und staunen Sie: eine weitere magische Kugel!

Teil 5

Der Ansatzpunkt für die Erdkugel?
Der Glaspalast in Winter.

Wo ist der Schlüssel zum Schneepalast?
Im Sumpf, aus dem Sie gerade kommen. Direkt hinter der erloschenen Feuerwand findet man sich auf einer Weggabelung wieder, deren einer Zweig zum Kloster führt. Der andere weist Ihnen den Weg zu einem Erdmonster, dessen Klauen es den Schlüssel zu entreißen gilt.

Wie kann ich Draco besiegen?
Ihre Gesellen bieten im tiefgekühlten Aggregatszustand hervorragende Deckungen! Bleiben Sie ständig in Bewegung, um den Eiszapfen auszuweichen, und traktieren Sie den Lindwurm mit Feuer, sobald der gewohnte Funkenregen über ihn hereinbricht.



Der Funkenregen ist charakteristisch für fast jeden Endgegner: In dieser Phase sind sie verletzbar. Warten Sie ab und schlagen Sie dann im richtigen Moment zu.

Wo finde ich die Erdkugel?
Vom Thronsaal aus leitet eine schmale Brücke das Heldenteam zu einem Türmchen. Dessen Inhalt: Kugel und Barackenschlüssel.

Zwei verschlossene Türen im Glaspalast …
Den Schlüssel für die erste finden Sie in einem schmalen Versteck auf der rechten Seite des Thronsaals. Dahinter stoßen Sie auf das nützliche „Vorhersehungsamulett". Der Rest wird sich von allein ergeben.

Teil 6

Fünf Kugeln – wo geht es weiter?
Kehren Sie für einen Plausch mit dem fetten Bob zurück ins Rebellenlager.

Wie kann ich das Tor zu Rains Abwassersystem öffnen?
Zücken Sie eine Fernwaffe und landen Sie damit einen präzisen Treffer auf die Glocke!

Was muß ich in der Kanalisation tun?
Ihr Ziel ist die Trockenlegung des überschwemmten Nieder-Rain. Suchen Sie in diesem Sinne nach einer wuchtigen Apparatur.

Wie kann ich die Apparatur in Gang setzen?
Sie benötigen das entsprechende Werkzeug, das einen Bildschirm weiter rechts und einen weiter oben auf dem Boden liegt.

Wo ist der Ausgang?
Von der Wasserpumpe ausgehend, laufen Sie zweimal nach rechts und einmal abwärts.

Wie kann ich den Rattenkönig schlagen?
Weichen Sie seinen Attacken nur um Haaresbreite aus, damit ihm zügig die Luft ausgeht. Prasseln dann die Funken auf ihn nieder, folgt Ihre Attacke per Erdzauber. Als Belohnung wartet die Säurekugel.

Wie öffnet man das Tor Richtung Chains?
Mit dem Barackenschlüssel aus Glass' Privatbesitz.



Nördlich des Tores nach Chains trifft David auf diesen Kobold. Das Monster ist im Besitz eines äußerst nützlichen Unsichtbarkeitsrings.

Wie kann ich die Brücke neben Jeremiah herunterlassen?
Justieren Sie eine Fernwaffe (oder einen Zauberspruch) auf den gewaltigen Hebel jenseits Ihrer eigenen Position.

Wo kommt der Goldschlüssel zum Einsatz?
Hinter einer versiegelten Tür in der großen Bibliothek von Gno harrt ein besonderes Spezialmanöver seiner Erprobung: der Hurrikan.

Wo treibe ich den Schlüssel für die Zelle des Duke auf?
Spurten Sie nach Norden, betätigen Sie die Spülung des dortigen Lokus' und steigen Sie die hervorgezauberten Stufen hinab. Nachdem Sie Fuge und seine Vasallen dem Erdboden gleichgemacht haben, finden Sie schließlich – einen Raum weiter oben – das benötigte Stück Metall.

Wie kann ich über Fuge siegen?
Packen Sie alles aus, was Sie an Zaubersprüchen und Fernwaffen jeglicher Couleur besitzen! Sollte es dem Wüstling wider Erwarten gelingen, Sie in einen Nahkampf zu verwickeln, agieren Sie am besten ausschließlich mit Sondermanövern. Als überaus nützlich würde sich zudem ein Unsichtbarkeitsring herausstellen (Gnom vor dem Tor nach Chains). Glückauf!

Teil 7

Wie komme ich nach Deadgate?
Besuchen Sie Ihren Heimathafen in Verdante, wo Seebär Jonah schon sehnsüchtig auf Sie wartet.

Wo finde ich die Seele des gefallenen Rebellen?
Schlagen Sie sich Schritt für Schritt durch. Auf einem hohen Gerüst wird John bei Gelegenheit erscheinen.



Was gibt es in Deadgate sonst zu tun?
John nach rechts verlassend, werden Sie auf zwei weitere Gesellen von Interesse stoßen. Der eine heißt Canitos; er schenkt Ihnen seinen Steinschlüssel. Der andere ist Professor O'Leary und berichtet von einer mysteriösen Ausgrabungsstätte in Haven.

Wie kann ich die Pforte im Bone Yard öffnen?
Der entsprechende Schlüssel wird vom Seuchenkönig, nahe der angesprochenen Ausgrabungsstätte, eifersüchtig bewacht.

Wo kommt Canitos Steinschlüssel zum Einsatz?
In der Schleuse von Spires steht eine Truhe mit sehr nützlichem Inhalt: Der Lycantrop verwandelt Sie kurzzeitig in einen Werwolf, was gegen unzählige Gegner zuträgliche Auswirkungen hat.

Wo finde ich die Ausgrabungsstätte?
Halten Sie sich vom Rebellenlager aus nördlich. Sodann sieht die Route wie folgt aus: rechts, rechts unten, rechts, unten, oben, unten, links unten.

Wo kann ich den verrosteten Schlüssel verwenden?
In Rains Kanalisation stoßen Sie inmitten der Ratten und Spinnen auf ein Gatter. Hinter eben diesem steht es Ihnen frei, ob Sie Armageddon, das ultimative aller Spezialmanöver, erlernen möchten oder nicht.

Wo finde ich den Seuchenkönig?
Verlassen Sie die Ausgrabungsstätte nach oben, laufen Sie dann nach links und schließlich über die Brücke rechter Hand.

Wie kann ich dem Seuchenkönig beikommen?
Räumen Sie zunächst seine Vasallen aus dem Weg und lassen Sie ihm danach die Fürsorge Ihrer gebündelten Truppe zuteil werden. Als Belohnung winkt der erwähnte Schlüssel für den Bone Yard in Deadgate.

Wie komme ich gegen die Aliens in Atro an?
Schmücken Sie sich mit dem Vorhersehungsamulett.

Wie kann ich die Königin der Aliens besiegen?
Falls Sie den Lycantrop besitzen, legen Sie ihn an. Weichen Sie dem majestätischen Beschuß so gut als eben möglich aus, um in den entscheidenden Momenten wie gewohnt zuzuschlagen.

Teil 8

Wo startet das Finale?
Im Rebellenlager formieren sich die Widerstandstruppen.

Wie kann ich den Blutfluß austrocknen?
Schlagen Sie eine Schneise durch die feindlichen Reihen, bis Sie das Analectus in Händen halten. Weiter geht die Reise durch unzählige Räumlichkeiten zu einem Quell rötlicher Energie. Wird das Analectus hier verwendet, aktiviert sich automatisch ein Teleporter. Dort hindurch und immer vorwärts. Zuletzt finden Sie sich auf einem luftigen Plateau wieder, das mit einem ähnlichen Energiebrunnen ausgestattet ist.

Wie kann ich den Roboter zerstören?
Wieder erweist sich der Lycantrop als nützliche Anschaffung. Weichen Sie den wütenden Attacken der Maschine geduldig aus, bis Sie den erhofften Funkenregen erspähen. In diesen Sekunden gilt es dann, möglichst schnell Punkte zu machen. Verlassen wird die Kampfstätte gen Osten.

Wie komme ich in dem Säulensaal voran?
Zerschmettern Sie die vier Zylinder.

Wie kann ich Silver besiegen?
Aktivieren Sie Ihren besten Kämpfer. Seine Aufgabe wird es sein, sich gegen unablässig erscheinende Roboter zur Wehr zu setzen bzw. den fähigsten Magier der Truppe vor deren Zugriff zu schützen. Dieser nämlich widmet sich nicht nur der ständigen Heilung des Kriegers, sondern auch der Machtquelle an der Decke. Je nachdem, welche Magie die Kugel widerspiegelt, müssen Sie mit der entsprechenden Zauberei antworten: Wasser trifft Wasser etc.

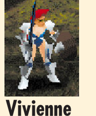
Wie kann Apocalypse besiegt werden?
Durch seine Symbiose mit dem Nemesis hat David einen Großteil seiner Sonderfähigkeiten verloren. Er bleibt darum ohne Unterlaß in Bewegung, weicht möglichst allen Attacken aus und reflektiert einzig die nahenden Feuerbälle zurück auf den Untergangsgott. Auf einen Nahkampf sollten Sie sich nur einlassen, wenn Ihnen der Falke als Spezialmanöver zur prompten Verfügung steht.

Daniel Ch. Kreiss
kreiss@compuserve.com

WEGGEFÄHRTEN

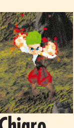
Name	Profession	Treffpunkt
Sekune	Mittelmäßige Kämpferin	Wird automatisch zugeteilt
Vivienne	Gute Kämpferin	Von Davids Haus aus: rechts, oben, rechts
Jug	Perfekter Krieger	Taverne in Ober-Rain
Cagen	Multitalent	Vor dem Sumpfkloster
Chiaro	Sehr guter Magier	Ruebens Haus


Sekune

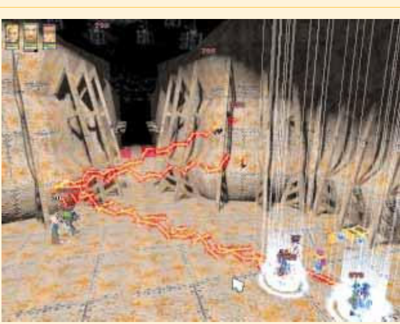

Vivienne


Jug


Cagen


Chiaro

SUPERTIP



Spezialmanöver haben zweierlei Eigenschaften, aus denen sich Kapital schlagen läßt: 1. Zwar ist ihre Ladezeit lang, doch gilt dies nur für die jeweils angewandte Bewegung. Schnell auf die nächste umgeschaltet und schon wieder draufgehauen! 2. Daß alle Charaktere gleichzeitig dasselbe Manöver benutzen können, hat für die Gegnerschar fatale Folgen. Beispiel Armageddon: Wenn diese Urgewalt von drei Helden hintereinander abgefeuert wird, steht anschließend kein Grashalm mehr.

Erste Hilfe



Jagged Alliance 2

Aufgrund eines Bugs in Jagged Alliance 2 kann man Söldner beliebig weit auf dem Spielfeld bewegen, auch wenn die Aktionspunkte bereits aufgebraucht sind. Dazu wählt man einen beliebigen Charakter ohne verbleibende Aktionspunkte an. Wenn man jetzt auf Strg drückt, erscheint der Handcursor als normaler Mauszeiger. Mit diesem klickt man auf das Feld direkt vor dem Charakter. Dieser wird sich zwar beschweren, daß er keine Aktionspunkte mehr hat, dabei aber trotzdem einen Schritt vorwärts machen.

Dennis Wangerin

Wenn man die Position eines Gegners weiß, ihn liegend aber nicht sehen kann und keine Unterbrechung riskieren will, kann man, anstatt einfach aufzustehen, den Söldner anweisen, sich um 180° zu drehen. Nun richtet sich der Söldner auf und sieht den Gegner. Der Spielzug wird jedoch nicht unterbrochen, so daß man noch auf den Gegner schießen kann, bevor dieser zum Zug kommt.

Wenn man einen Gegner sieht, auf ihn schießt und sich danach hinter eine Ecke flüchtet oder hinter ein Fenster duckt, wird sich der Gegner im nächsten Zug nicht von der Stelle bewegen. Dies kann man beliebig oft wiederholen, solange man sich nur jedesmal komplett aus dem Sichtbereich entfernt.

Ist ein Team von Gegnern so umstellt, daß man sich in diesem Zug nicht mehr in Sicherheit bringen kann, so ist es oft eine Lösung, eine Rauchgranate direkt vor sich zu werfen. Den eigenen Söldnern schadet dies nicht, aber der Gegner kann den eingenebelten Trupp nicht mehr sehen.

Wenn man mit dem Ice-Cream-Truck durch die Gegend fährt und von Bloodcats umstellt wird, so kann man in jedem Zug aus dem Fahrzeug aussteigen, einmal feuern und wieder einsteigen. Anders als „normale" Gegner werden die Bloodcats den Truck nicht angreifen.

Eine einfache Methode, um Bloodcats zu erledigen, ist, sich in ein nahegelegenes Gewässer zu flüchten und vom Ufer aus die Katzen unter Beschuß nehmen.

Im Sektor F10 findet man ganz links ein Haus mit einigen Kisten. Versucht man allerdings, diese aufzubrechen, so wird man sofort von den Dorfbewohnern angegriffen. Auch wenn man einen Schuß abgibt oder in der Nacht das Haus betritt, werden die Bauern mißtrauisch und beginnen zu schießen. Wenn man jedoch aufs Hausdach kriecht, hat man gute Chancen, die ganze Bauernsekte mit einem Scharfschützen auszuschalten. Belohnt wird man mit einem Zielfernrohr, einem Laserpointer, einem Granatwerfer und anderen Waffen sowie hochexplosivem Equipment.

Lasse Brune







Mit diesem etwas komplizierten Trick kann man beliebige Gegenstände in ein Gewehr verwandeln:

Das zu kopierende Gewehr legt man mit mindestens einem anderen Gegenstand zusammen auf den Boden. Die entsprechende Figur muß ein volles Inventar haben (nur die Hände müssen frei sein). Der Gegenstand, den man in ein Gewehr verwandeln möchte, muß in die zweite Hand gelegt werden. Am besten nimmt man hier eine beliebige Munitionspackung. Dann muß man das Gewehr aufheben (als einzelnen Gegenstand auswählen).
Wenn man den Charakter jetzt anschaut, sieht man, daß sich der Gegenstand aus der zweiten Hand in ein Gewehr verwandelt hat. Diesen Trick kann man natürlich beliebig oft wiederholen.

Sebastian Haupt

Der Granatwerfer-Aufsatz für die Gewehre in JA2 nimmt leider nur eine Granate auf. Um nicht nach jeder abgefeuerten Granate den Werfer neu laden zu müssen, kann man unter Zuhilfenahme eines zweiten Werfers bis zu drei Granaten im Gewehr unterbringen. Hierzu legt man den ersten Werfer (bestückt) wie üblich in einem der vier Erweiterungsfelder des Gewehrs ab. Ein Feld wird dann vom Werfer, ein weiteres von der darin enthaltenen Granate belegt. Jetzt nimmt man sich einen zweiten Werfer, bestückt ihn und versucht ihn in einem der beiden noch freien Eigenschaftsfelder abzulegen. Dies schlägt, wie zu erwarten, fehl, da nur ein Granatwerfer pro Gewehr verwendet werden kann. Die im zweiten Werfer enthaltene Granate wurde jedoch im dritten Eigenschaftsfeld des Gewehrs abgelegt. Zur Unterbringung einer dritten Granate wird analog verfahren. Im Spiel selbst kann der Granatwerfermodus dann bis zu dreimal benutzt werden. Nachteilig ist natürlich der Upgradeverlust aus Platzmangel für Laserpointer, Zielfernrohr u. ä.

Andreas Hilbig





Tips-Ticker

Rollercoaster Tycoon

Wenn man einen Besucher Chris Sawyer nennt, macht er sich auf den Weg und besucht alle Achterbahnen des Parks.

Benjamin Richter

Bei manchen Achterbahnen kommt es manchmal zu dem Defekt „Stationsbremsen versagen". Falls die Bahn nun mit mehreren Zügen betrieben wird, kann es zu schweren Zusammenstößen in der Station kommen. Damit das nicht passiert, sollte man kurz vor der Station eine Bremse einbauen, damit der Zug schon vor der Station abgebremst wird.

Andreas Paulitscheck

Alpha Centauri

Im Stammverzeichnis des Spieles findet man eine Datei „Alpha.txt". In dieser können verschiedene Einstellungen gemacht werden, durch die man das Spiel verändern kann. Prinzipiell gibt es 5 verschiedene Bereiche, die interessant sind:

#Terrain
Die Zahlen in der fünften Spalte stehen für das Tempo, in dem die Former-Einheiten ihren jeweiligen Job erledigen. Ändert man diese Zahlen alle auf 1 ab, ist jede Former-Einheit mit jeder Tätigkeit nach einem Zug fertig.

#Resourceinfo
Hier können die Energie-, Nahrungs- und Mineralverteilungen für jedes mögliche Spielfeld eingestellt werden.

#Technology
Die erste Zahl steht für den militärischen Wert, die zweite Zahl für den technologischen Wert, die dritte für den Wohlstandswert und die vierte steht für den Wachstumswert.

#Chassis
Hier können sämtliche Einheiten verändert werden. Die Werte stehen in der Reihenfolge: Tempo, Bewegung, Reichweite, Fracht, Preis, Voraussetzung.

#Facilities
Hier kann man die Basiseinrichtungen verändern. Die Reihenfolge ist: Preis, Wartungskosten, Voraussetzung.

Marcel Kohaupt

Wenn Sie Farmen, Minen usw. des Gegners beschießen wollen, können Sie mit einer Artillerie ohne Reichweitenbeschränkung über die ganze Karte schießen. Dies funktioniert aber nur, solange sich keine gegnerische Einheit auf dem Feld befindet.

Enrico Teterra

Civilization – Call to Power

Im fortgeschrittenen Spielverlauf läßt sich die KI-Pyramide erforschen. Diese Errungenschaft hat einen entscheidenden – auch im Handbuch zum Spiel erwähnten – Nachteil. Sie macht sich mit hoher Wahrscheinlichkeit irgendwann selbständig, was zur Folge hat, daß sich einige Städte der eigenen Zivilisation ohne Vorwarnungen wie Unzufriedenheit oder Revolten abspalten. Dies läßt sich mit folgender Vorgehensweise verhindern:

Alle Städte der eigenen Zivilisation werden von Einheiten freigemacht. Diese stellt man auf beliebige Felder direkt neben die eigenen Städte. Der Schutz der Städte vor feindlichen Übernahmen bleibt somit gewährleistet, andererseits interessiert sich die Pyramide für solche Städte scheinbar nicht und übernimmt sie nicht. Sollte es trotzdem zu einer Übernahme einer oder mehrerer Städte durch die Pyramide kommen, kann man die vor den Städten plazierten Einheiten ohne jeden Widerstand in die revoltierenden Städte ziehen.

Daniel Dickmann

Lands of Lore 3

Wenn man im Weißen Turm das Leuchter-Schiebe-Rätsel löst, bekommt man 550 Erfahrungspunkte. Sobald man aber einen der Leuchter nochmals herauszieht und wieder in die richtige Lücke stellt, bekommt man nochmals 550 Erfahrungspunkte. Das kann man dann beliebig oft wiederholen, bis man genug Erfahrung hat.

Andreas Nohn

1. Vervielfältigungstrick:
Wenn auf dem Boden beispielsweise 3 Magazine liegen, man aber nur noch für 2 Platz hat, muß man den Rest wieder zurücklegen. Dann liegen aber wieder 3 Magazine auf dem Boden, obwohl man 2 bekommen hat. Geschickt eingesetzt, kann man so viele Sachen vervielfältigen.

2. Unterbrechungstrick:
Wenn man z. B. auf dem Dach eines Hauses liegt und der Gegner beim Aufstehen unterbricht, hilft folgendes: Man nimmt eine beliebige Granate, zielt damit auf den Boden und versucht, sie zu werfen. Dazu wird der Söldner aufstehen, aber der Gegner kann nicht unterbrechen. Sobald der Söldner aufgestanden ist und den Gegner sieht, kann man die Waffe wechseln und normal schießen.

Benedikt Streun

Mit Hilfe dieses Tricks kann man in Jagged Alliance 2 durch Wände gehen. Man muß dazu einen Söldner quer zu einer Wand hinlegen und einen zweiten direkt neben den ersten stellen. Nun hält man den Zeiger auf die andere Seite der Wand, bis das Symbol „über Söldner klettern" erscheint. Wenn man nun auf diese Stelle klickt, geht der zweite Söldner durch die Wand. Dieser Trick funktioniert auch, wenn die beiden Söldner durch eine Wand getrennt sind.

Christopher Fenner

Sports Car GT

Um die Cheatcodes zu aktivieren, muß man im Hauptmenü „isi-cheeseman" eintippen. Jetzt können die folgenden Cheatcodes im Hauptmenü verwendet werden:

isi-tbone	Alle Autos und Strecken
isi-corsica	Auto voll ausgerüstet
isi-plague	GT3-Serie
isi-aardvark	Credits
isi-delicate	KittyCat-Mode

Andreas Borst

Ergänzend zu den Kombinationsmöglichkeiten diverser Gegenstände aus der PC Action 6/99 folgt hier noch der Bauplan für ein Röntgengerät, mit dem man Feinde auf der Karte sehen kann:
Lame Boy + Kupferdraht = Display
Röntgenröhre + Kaugummi + Fumble Pack = Röntgengerät
Display + Röntgengerät = Röntgendetektor
Um den Detektor zu benutzen, brauchen Sie nur noch ein paar Batterien.

Matthias Engelhardt

Warzone 2100 (v1.01)

Mit der T-Taste aktiviert man im Spiel den Chatmodus. Hier können die folgenden Codes eingegeben werden:

time toggle	Stoppt und startet die Missionszeit
get off my land	Tötet alle gegnerischen Einheiten auf der Karte
show me the power	Gibt dem Spieler 1.000 Extra-Power
hallo mein schatz	In die nächste Mission springen
work harder	Komplettiert alle derzeitigen Forschungsaufträge
double up	Der KI-Level aller eigenen Einheiten verdoppelt sich
easy	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf EINFACH
normal	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf MITTEL
hard	Stellt den Schwierigkeitsgrad auf SCHWER

Björn Coersmeyer

Expendable

Diese Codes während des Spieles eingeben und dann die [-]-Taste auf dem externen Nummernblock drücken:

bod	Cheat-Modus AN
bing	Cheat-Modus AUS
dunky	Highscore
bucketofchicken	Blickwinkel von hinten
babapapa	Mehr Credits
crystaltips	Ein Leben mehr
albertofrog	Super-Granaten
mrbenn	Zur nächsten Ebene
zippy	Unendlich viele Leben
triz	Info von Triangle

Auch im Mehrspielermodus kann man einen Trick verwenden:

Im Mehrspielermodus starten und in den ersten 15 Sekunden in den Pausenmodus gehen. Dann rechte [Shift]-Taste gedrückt halten und hintereinander folgende Buchstaben eintippen: Hellishotwithouthotpants.
Jetzt ertönt für 5 Sekunden eine Sirene. Nun dreimal [ESC] drücken und die eigene Spielfigur ist unverwundbar.

Tim Zibell

Commandos: Im Auftrag der Ehre

In Mission 2 (Asphaltdschungel) kann der Spion als Zoowärter verkleidet die Löwen im Gehege mit der Giftspritze töten, ohne daß diese ihn angreifen. Daraufhin kann der Green Beret das Gehege ohne Gefahr durchqueren.

Nils Andersson

Wenn sich der Spion in der 2. Mission als Zoowärter verkleidet, kann er zum Käfig der Straußen gehen und dort die Türe öffnen. Daraufhin wagen sich die Tiere aus dem Gehege und erschrecken den Wächter, der sofort schießt. Die Wachen rennen dann aus allen Ecken des Levels in das Gehege. Sobald alle Soldaten im Gehege sind, kann man mit dem Spion die Türe einfach wieder schließen und hat einige Probleme weniger.
Bevor man diesen Trick anwenden kann, müssen aber die beiden Exekutionswachen ausgeschaltet werden.

Thomas Lörcher



Mit Hilfe der Cheatcodes können die eigenen Männer mit Unverletzbarkeit und unendlich Munition bedacht werden.

Wenn man während des Spiels „GONZOOPERA“ eingibt, werden die folgenden Cheats aktiviert.

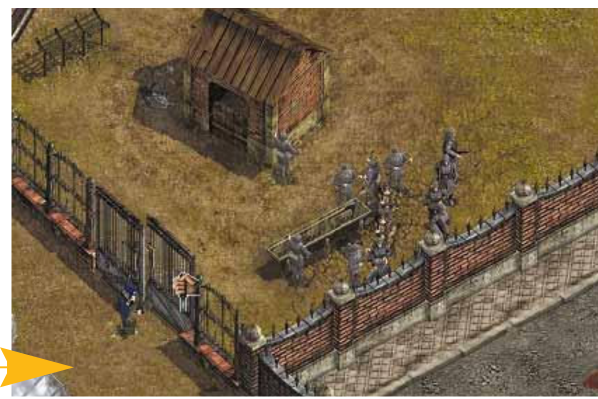
Tasten:	Aktion:
SHIFT+F2/F3/F4	Bildschirmauflösung ändern
Strg+X	Die eigenen Männer können an jede beliebige Kartenposition teleportiert werden.
SHIFT+I	Unverwundbarkeit für alle eigenen Soldaten und, falls vorhanden, unendlich Scharfschützenmunition und Handgranaten
Strg+SHIFT+N	Mission sofort erfolgreich beenden

Benjamin Franz

Wenn man viele Gegner gefangennimmt und nicht tötet, kann man am Ende einer Mission Probleme bekommen, wenn die Gefangenen z. B. nach einer Explosion im darauf folgenden Tumult entdeckt und befreit werden. In diesem Fall gehen sie nämlich auf ihre Posten zurück. Falls man aber den Spion dabei hat, kann man dieses Problem leicht umgehen, indem man allen Gefangenen die Uniform abnimmt. Zum einen werden alle Gefangenen ohne Kleidung auf der Karte mit einem orangefarbenen Punkt gekennzeichnet, so daß man sie nicht mehr mit den noch gefährlichen „roten“ Gegnern verwechseln kann.







Wenn man den richtigen Moment erwischt, kann man in der zweiten Mission fast alle Gegner in den Straußenkäfig sperren.

Zum anderen laufen sie nach einer etwaigen Befreiung im Laufschritt in eine Kaserne und kommen nicht mehr heraus. Diese Animation ist so sehenswert, daß man es wirklich einmal ausprobieren sollte.

Stefan Bühler

Requiem: Avenging Angel

Mit der Enter-Taste ruft man die Konsole auf, in der die folgenden Codes eingegeben werden können:

csmilton	Cheat-Tasten aktivieren
csstigmata	Schlüssel für das Medlab
csitems	Schlüssel für das Medlab
csshroud	Volle Rüstung und Gesundheit
cshealth	Volle Gesundheit
csrosary	Gegenstände
csammo	Munition
csguns	Alle Waffen
csyhwh	Unverwundbarkeit

Björn Coersmeyer

Die verschiedenen Endgegner in Requiem sind nur mit kleinen Tricks zu besiegen.

1. Boß: Geryon



Dieser Gegner ist leicht zu besiegen. Nachdem er den ersten blauen Blitz abgefeuert hat, weicht man diesem aus und greift Geryon mit Locusts an. Die Heuschrecken des Locusts-Zaubers verwirren ihn so, daß er auf der Stelle stehen bleibt. Jetzt beschießt man ihn einfach mit Exorzismus-Zaubern und läuft anschließend um ihn herum, bis die magische Kraft wieder aufgeladen ist. Nach ein paar solchen Attacken gibt er den Geist auf.

2. Boß: Tryxinos



Er ist der härteste Endgegner und steckt eine Menge ein. Jedesmal, wenn er zum Angriff ansetzt, läuft man zur Seite und läßt ihn ins Leere springen. Während dieser drei bis vier aufeinander folgenden Sprungattacken lädt man den Pentecost-Zauber auf 50 auf und wartet, bis Tryxinos einen Feuerball oder ein Erdbeben abfeuert. Während man dem Angriff ausweicht, beschießt man ihn mit dem vorher aufgeladenen Pentecost. Dies wiederholt man so lange, bis er aufgibt!

3. Boß: Lilith



Nach der höflichen Begrüßungsrede von Lilith greift sie mit drei Blitzkugeln an, denen man leicht ausweichen kann. Direkt nach diesem Angriff beschießt man Lilith mit dem Brimstone-Zauber, bis nicht mehr genug magische Kraft vorhanden ist. Jetzt wird Lilith verschiedene Kreaturen beschwören. Diese werden mit Granaten oder der Schrotflinte bzw. der Assault Gun zerstört. Inzwischen dürfte sich die magische Kraft Malachis erholt haben. Lilith wird nun immer mit der gleichen Kombination angreifen:

1. Sie zieht aus ihrer Umgebung Geröllstücke an und schleudert sie auf Malachi. Um ihnen zu entgehen, kann man sich hinter der einzelnen Säule am Ende des Raumes verstecken.

2. Lilith schleudert eine Reihe zielsuchender Blitze. Am besten weicht man ihnen aus, indem man sich neben die Säule (siehe 1.) stellt und wartet, bis die Blitze Malachi fast erreicht haben. Nun läuft man hinter der Säule zur anderen Ecke des Raumes und von dort Lilith entgegen.

3. Auf dem Weg zu ihr wird man wieder von drei Blitzkugeln beschossen. Wie zu Anfang beschrieben, greift man Lilith mit Brimstone an und vernichtet danach die von ihr gerufenen Kreaturen. Jetzt geht es wieder bei 1. los.

Nach drei bis vier dieser Angriffswellen hat man Lilith besiegt. Es ist während des Kampfes mit Lilith besser, die Mitte des Raumes zu meiden, da Lilith manchmal Blitze zwischen den drei Säulen auslöst. Diese führen ohne Umwege sofort zum Exitus.

4. Boß: Luzifer



Im Raumschiff Leviathan darf man sich mit Luzifer persönlich auseinandersetzen. Der Kampf findet in einer runden Arena statt, die sich zwischen zwei Welten bewegt (mehr dazu später).

Nachdem Luzifer aufgetaucht ist, läuft man auf ihn zu und weicht seinem ersten Blitzangriff aus. Wenn man direkt vor ihm steht, beschießt man ihn solange mit dem Brimstone-Zauber, bis Malachi keine magische Kraft mehr hat. Danach verhält sich Luzifer ähnlich wie Lilith und greift immer in der gleichen Reihenfolge an:

1. Er beginnt zu fliegen und versucht, Malachi mit Blitzen zu treffen. Nun heißt es, immer in Bewegung bleiben. Während dieser Phase kann man seine magischen Kräfte erneuern und Luzifer mit dem Raketenwerfer beschießen.

2. Nach diesen Angriffen verwandelt sich die Arena. Dabei beginnen die Wände zu blinken, um kurz darauf ganz ihre Farbe zu ändern. Bemerkt man dieses Blinken, läuft man in die Mitte der Arena und beobachtet dabei den Rand. Irgendwo taucht dort plötzlich ein Xamul auf. Ein schneller Treffer mit dem Raketenwerfer beendet seinen Auftritt jedoch, bevor er gefährlich wird.

3. Jetzt kann man sich wieder auf Luzifer konzentrieren. Wie in 1 beschrieben, weicht man seinen Angriffen aus und wartet, bis Luzifer landet. Jetzt kommt wieder der Brimstone-Zauber zum Einsatz.

4. Die Arena wird sich nun in die ursprüngliche Farbe zurückverwandeln. Ab hier geht es weiter wie in 2., nur mit dem Unterschied, daß man nun auf einen Peacemaker- Roboter anstatt eines Xamul trifft. Die Taktik bleibt jedoch unverändert.

5. Hat man Schritt 1 bis 4 ein paarmal erfolgreich ausgeführt, sollte Luzifer besiegt sein. Es kann jedoch vorkommen, daß nach drei oder vier solcher Durchgänge der Endgegner Tryxinos in der roten Arena auftaucht. Ist dies der Fall, sollte man beiden Kreaturen aus dem Weg gehen und warten, bis sich die Arena zurückverwandelt. Jetzt geht es mit 1-4 weiter, bis sich die Arena erneut rot verfärbt. Der Peacemaker wird nicht wie der Xamul durch andere Kreaturen ersetzt.

Wenn man den Resurrect-Zauber beherrscht, kann man sich das Leben etwas erleichtern. Man tötet einen Gegner (nur Soldaten jeglicher Art) und wendet den Zauber an. Von nun an wird der Soldat Malachi folgen und an seiner Seite kämpfen. Dadurch kann man sich schnell eine kleine Armee ansammeln. (Funktioniert nur mit Gegnern, die im Kampf keine Gliedmaßen verloren haben. Der Zauber wirkt bei jedem Soldaten nur einmal.)

Björn Gebhardt

Thema Technik

In diesem Monat widmen wir uns dem Lieblingstier jedes PC-Besitzers, der Maus. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Spezialfunktionen einstellen und Ihrem Nager ein langes Tierleben ermöglichen.

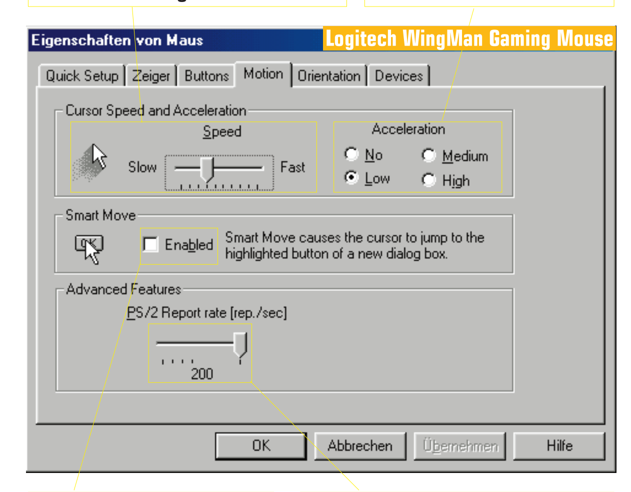
Moderne Mousepad-Nager funktionieren denkbar einfach – durch die Bewegung der Maus rollt die eingebaute Kugel mit und überträgt über mechanische oder optische Sensoren diese Rollbewegungen an den PC. Doch seit der Erfindung der Maus im Jahr 1957 hat sich einiges geändert.

Eine Maus mit Hertz

Die modernen Vertreter der Spezies Maus gibt es entweder mit einem seriellen, einem PS/2- oder einem USB-Anschluß. Der Vorteil des USB liegt dabei auf der Hand: Bei einer Standard-PS/2-Maus wird die Position der Mauskugel lediglich 40 mal in der Sekunde abgefragt – im Vergleich zu den 125 Hertz des USB-Ports ist das verhältnismäßig wenig. Ein USB-Nager erhöht aber nicht nur die Genauigkeit, mit der Sie bestimmte Punkte auf dem Bildschirm anvisieren können. Sie können eine USB-Maus auch ohne Umstände in Ihren PC stöpseln, wenn er bereits unter Strom steht. Die PS/2-Kollegen hingegen mögen es gar nicht, wenn sie in einen laufenden PC gesteckt werden. Im schlimmsten Fall kann es passieren, daß dann der PS/2-Port zerstört wird.

Die Geschwindigkeit des Mauscursors wird in allen Spielen und Windows-Anwendungen verwendet.

Hier stellen Sie ein, wie die Beschleunigung des Mauscursors arbeitet.



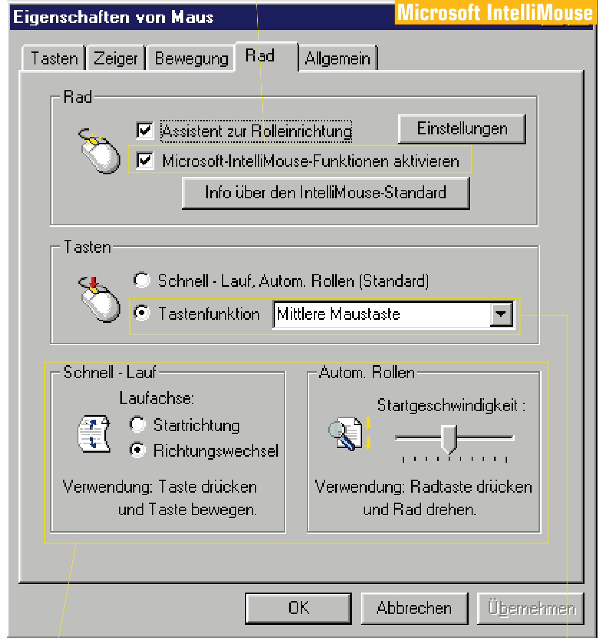
Durch diese Option springt der Cursor automatisch auf den aktivierten Knopf einer Dialogbox.

Die Abfragefrequenz des PS/2-Ports können Sie durch diesen Regler hochstellen – das erhöht die Feinheit bei der Steuerung.

Handauflegen, bitte!

Vom Anschlußende der Maus kommen wir nun zur Maus selbst. Es gibt sie in verschiedenen Formen und Varianten: mit zwei oder drei Tasten und wahlweise mit Rad. Wie jede Hardwareerweiterung braucht auch die Maus einen eigenen Treiber. Bei den Standardmäusen mit zwei Tasten reicht meist der Windows-Treiber aus. Verfügt Ihre Maus über Rad und/oder dritte Taste, dann sollten Sie unbedingt die beiliegende Software installieren, denn sonst liegen diese Sonderfunktionen in Windows brach.

Sollten die Roll-Funktionen des Mausrades in Ihren Spielen nicht funktionieren, aktivieren Sie diesen Schalter.



Diese Schalter beeinflussen das Mausverhalten in Windows – in Spielen gelten diese Einstellungen nicht.

Um Ihre dritte Maustaste auch in Spielen verwenden zu können, sollten Sie auf Desktop-Funktionen verzichten.

Spiele unter OpenGL

Die folgenden Tips gelten für alle Spiele, die auf einer OpenGL-Grafikengine aufbauen. Dazu gehören neben Q2 noch Half-Life, Heretic II, Syn und natürlich die Testversion von Quake 3 Arena. Für alle Einstellungen gilt: Probieren Sie ein wenig mit den Zahlen herum, bis Sie die für Sie günstigsten Werte gefunden haben.

Tip 1: Durch einen speziellen Mausfilter werden die Bewegungen der Maus flüssiger. In Half-Life finden Sie diesen Schalter bereits in den Einstellungen des Spiels. Fahren Sie die

Was bringt mir eigentlich ...

... ein Rad?
In 3D-Actionspielen können Sie die Hoch-Bewegung des Rades sehr gut zum Waffenwechsel benutzen (Q2, Q3-Test, Forsaken, Half-Life, Heretic, Unreal etc), während Sie mit der Runter-Bewegung flott durch mitgenommene Gegenstände scrollen. In 2D-Spielen wie StarCraft oder Anno1602 traute sich das Rad während unserer Tests jedoch nicht – selbst mit aktiviertem IntelliMouse-Modus konnten die Rad-Funktionen nicht belegt werden.



Zwei Welten treffen aufeinander: Links die genügsame Microsoft-Maus mit nur zwei Knöpfen und rechts die spielerfreundliche Logitech MouseMan+ mit vier Tasten und eingebautem Rad.

... die dritte Maustaste?
In Spielen wie Q2, Quake 3 Arena (Test), Half-Life und Unreal funktioniert die dritte Maustaste nur, wenn sie durch die Maus-Software nicht mit einer Desktop-Funktion belegt ist. Besonders die Repräsentanten aus den Häusern Logitech und Microsoft geben sich diesbezüglich sehr stur. Auf die dritte Maustaste können Sie u. a. die Benutze- oder Nachladefunktion legen. Wenn Sie in StarCraft die zusätzliche Taste drücken und dann die Maus bewegen, können Sie schneller und bequemer über die Spielkarte scrollen. Auf diese Weise müssen Sie nicht ständig mit dem Mauscursor an den Bildschirmrand, um die Kartenposition zu ändern. Besonders in Multiplayerduellen kostet dies viel Zeit und Nerven.

... eine höhere Abfragefrequenz?
Auf der Cover-CD
Damit Besitzer einer PS/2-Maus ihr Lieblingstier nicht zum Tierarzt schleppen müssen, finden diese auf der Heft-CD in der Rubrik „Hardware“ ein nützliches Programm namens „PS/2 Rate“. Einmal installiert, läßt sich mit ihm die Häufigkeit abändern, mit der die Positionsangaben der Maus abgefragt wird. Im Tierversuch zeigten sich unsere Labormäuse von ganz verschiedenen Seiten. Die Mouse-in-a-Box-Scroll von Kensington brauchte bei 200 Hertz für den gleichen Bildschirmweg plötzlich die fünffache Mousepad-Strecke. Die IntelliMouse von Microsoft änderte ihre Bildschirmfahrt bei gleichen Verhältnissen allerdings nicht. Ob und wie sich das Tool auf die Bewegung Ihres Hausmäuschens auswirkt, testen Sie am besten selbst.

Konsole herunter („~“-Tilde) und geben Sie dann folgende Zeile ein: „set m_filter 1“. Standardmäßig ist dieser Schalter nicht aktiv.

Tip 2: Mit dem Konsolenbefehl „set m_pitch X“ verändern Sie die vertikale Bewegung der Maus. Sie können hiermit einstellen, wie schwer oder leicht Sie nach oben und unten schauen können. X hat normalerweise einen Wert von 0.022.

Tip 3: Der Befehl „set m_yaw Y“ verändert die horizontale Bewegung der Maus. Hier legen Sie fest, wie schnell Sie die Maus bewegen müssen, um sich im Spiel umzudrehen. Der Standardwert ist auch hier 0.022.

Tip 4: Auch die Beschleunigung beider Achsen können Sie optimieren. Um die Feinheit der Maussteuerung einzustellen, geben Sie „set sensitivity X“ ein. Das X steht dabei für einen beliebigen Wert, der normalerweise zwischen 2 und 20 liegen sollte. Die Anpassung an die feinere Steuerung wird zwar ein Weilchen dauern, lohnt sich aber.

Spiel mit mir!

Spiele unterstützen die Spezialfunktionen der Mäuse meist nur auf direktem Wege: Sie erkennen selbst, daß eine Maus mit mehreren Tasten und Rad angeschlossen ist, und bieten dann auch entsprechende Funktionen. Neben Diablo 2 wird auch C&C 3 solche Features direkt unterstützen. Sollte ein Spiel diese nicht erkennen, bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, ein wenig zu tricksen. Durch sogenannte Zuweisungen („Assignments“) in der Treibersoftware können Sie den Maustasten eine andere Funktion geben. In unserem Beispiel haben wir die dritte Maustaste der WingMan Gaming Mouse von Logitech mit der Funktion der Taste „F12“ belegt. Wird diese Maustaste gedrückt, denkt der PC, daß die Taste „F12“ auf Ihrer Tastatur betätigt wurde. Spiele merken gar nicht, daß der Maustreiber die F12-Funktion auf Ihre Maustaste umgelegt hat. Unterstützt ein Spiel die dritte Maustaste nicht direkt, so können Sie durch diesen Kniff wenigstens die dritte Maustaste verwenden.

Mousepads and more

Die Frage nach der besten Mausunterlage stellen sich die Leute immer wieder. Die beste und teuerste Maus bringt Ihnen nur halb soviel, wenn sie nicht auf einer guten und vor allem sauberen Unterlage herumrollen darf. Achten Sie beim Kauf eines Pads darauf, daß die Oberfläche glatt und auf keinen Fall angerauht ist. Stoff ist ebenfalls keine gute Idee, da sich auf diesen Mousepads leicht Staub festsetzt – und das Abwaschen ist ebenfalls schwierig. Neben Staub setzen sich über kurz oder lang auch Haare und anderer Dreck darauf ab und gelangen so in das Innere der Maus. Wischen Sie das Pad also hin und wieder mit einem feuchten, möglichst heißen Tuch ab. So ersparen Sie sich auch die häufige Reinigung der Maus von innen. Bei der Gelegenheit bietet es sich für Schweißhände an, die Ritzen, Spalten und Knöpfe der Maus selbst kurz zu reinigen.

Sauber bleiben

Irgendwie ist es also passiert: Ihre Maus leidet unter Verstopfung und rollt nicht mehr dorthin, wo Sie sie gerne hätten. Anstatt das arme Tier gleich auszusetzen, öffnen Sie die Maus auf der Unterseite und entfernen die Kugel aus dem Inneren. Nun sollten Sie drei Rollkontakte erkennen, an denen die Kugel aufliegt, wenn Sie in der Maus steckt. Um Ihre Maus nun wieder auf die Piste zu bringen, nehmen Sie ein mit Alkohol getränktes Wattestäbchen und reinigen die kleinen Rollkontakte. Nehmen Sie auf keinen Fall scharfe Gegenstände, um die Kontakte zu reinigen! Lösen sich kleine Schmutzreste und fallen in die Maus hinein, pusten Sie einfach in die Maus. Anschließend sollten Sie auch die Kugel ein wenig reinigen – allerdings nur mit einem angefeuchtetem Tuch. Die verwendeten Gummi- und Plastikstoffe der Mousepads und Kugeln reagieren sehr empfindlich auf Alkohol. Verzichten Sie deshalb bei deren Reinigung darauf.

Bernd Holtmann

Die besten Maus-Links

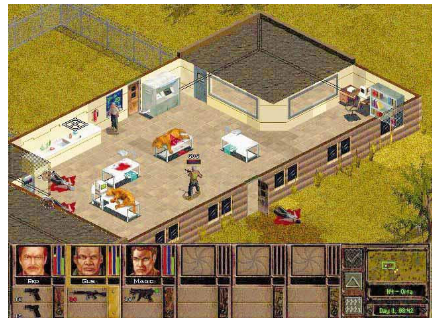
Buzz Kill's Mouse Wheel World: http://buzzkill.stomped.com/
Übersicht aller Logitech-Mäuse:
http://www.bluesnews.com/articles/meeses.html
Die Wahrheit über Mäuse:
http://www.mitt.demon.co.uk/quake/mouse.html
Colas Nahaboo X Homepage:
http://www.inria.fr/koala/colas/mouse-wheel-scroll/

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware-Bauteile, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck sorgen vor allem in der Softwareindustrie immer wieder zu fehlerhaften Produkten. Gegen den Fehlerteufel sind selbst renommierte Hersteller nicht gefeit. In der Rubrik „Fehlstart“ weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin, informieren Sie über den aktuellen Stand von Updates und halten Sie auf dem Laufenden, an welchen Nachbesserungen die Hersteller noch arbeiten.

Softwarepiraterie mit Folgen

Jagged Alliance 2 **Bitte legen Sie die CD ein!**

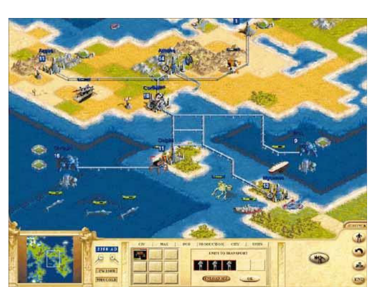


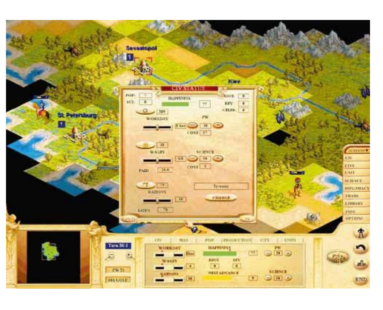
Ein Spiel ohne Kopierschutz läßt sich heute kaum noch verkaufen. Zu viele der sogenannten dezentralen Sicherungskopien landen bei Freunden und Bekannten. Den Softwarevertrieben und damit auch Softwareherstellern entgehen so Erlöse in Millionenhöhe, ohne die folgende Entwicklungen finanziell gefährdet sind. Die kriminelle Kundschaft hält das Ganze noch für ein Kavaliersdelikt. So gut es geht wehrt sich die Softwareindustrie durch einen Kopierschutz. Nachdem es eine Sache ist, ein Spiel zu programmieren, und eine ganz andere, einen Kopierschutz zu entwickeln, der auch funktioniert, überlassen Softwareschmieden dies gerne Spezialisten. So geschehen bei Jagged Alliance 2 von SirTech/TopWare. Der Kopierschutz von Laserlok ist aber etwas übereifrig. Manche Laufwerke können die CD nicht richtig lesen, das Programm vermutet eine Raubkopie und läuft demzufolge nicht. Falls dieses Problem bei Ihnen auftritt, wenden Sie sich bitte direkt an TopWare. Der Patch auf Version 1.01 behebt nämlich nur inhaltliche Ungereimtheiten. Laut SirTech/TopWare soll erst nach dem nächsten Update der Kopierschutz auf allen Rechnern problemlos funktionieren.

Topware-Info
Auf der Cover-CD
Hotline Mo-Fr
14.00-18.00
Tel. 0621/
48286633
http://www.topware.de
Updates CD #1
Jagged Alliance 2 v1.01

Absturzgefährdet

Civilization: Call to Power **Unsauberes Betatesting**





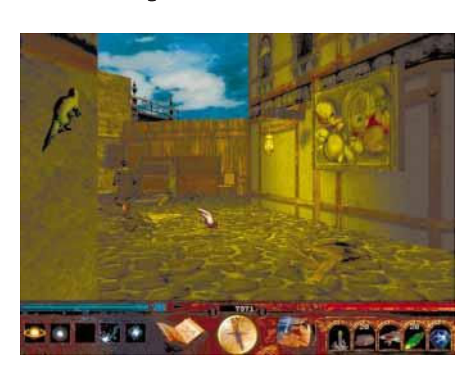
Immerhin seit zwei Monaten steht mit Civilization: Call to Power von Activision eine Version in den Regalen, die etliche inhaltliche und technische Bugs enthält. Häufige Abstürze des Rechners und getrübter Spielspaß sind die Folge. Das Update auf Version 1.10 behebt eine riesige Liste von Fehlern, die während des Betatests aufgefallen sein müssen. Die Vermutung liegt also nahe, daß Activision die Version zu früh veröffentlichte. Selbst nach dem Update funktionieren einige Bestandteile des Spiels, gemeint sind Editor, Mehrspielermodus und Cheat-Menü, nur unter Einschränkungen. Das Spiel läuft nun zwar vernünftig, aber zumindest ein Patch steht noch aus. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

Activision-Info


Hotline Mo-So
16.00-18.00
Tel. 01805/
225155
http://www.activision.de
Updates CD #1
Civilization: Call to Power v1.10

Schartige Schwerter

Lands of Lore 3 **Deutliche Mängel**



Daß Rollenspiele im Durchschnitt stärker von Bugs befallen sind, läßt sich auf die komplexere Art des Genres zurückführen. Gleiches gilt auch für Lands of Lore 3 von Westwood/Electronic Arts. Neben einigen inhaltlichen Bugs, die selbst in einem ausführlichen Betatest nicht zwangsläufig auftreten müssen, verderben auf manchen Rechnern allerdings noch Hardwareinkompatibilitäten, Probleme mit der Grafikengine und sporadische Abstürze den Spielspaß. Mit der Version 1.07A hat Westwood schnell reagiert und merzt die bekannten Schwierigkeiten aus.

Electronic Arts-Info


Hotline 7 Tage/Woche, 24h/Tag
Tel. 0190/572333
http://www.ea.com
Updates CD #1
Lands of Lore 3 v1.07A

Neustart

Sie kennen das auch: Gerade ein neues Spiel gekauft und nach ein paar Stunden ist der ganze Spaß wieder vorbei. Dann steht eine teure Buchstütze mehr im Regal. Einige Software-Hersteller kümmern sich jedoch auch später um ihre Kunden und stellen kostenlos neue Missionen, Editoren, Einheiten, Sound- und Grafikverbesserungen zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Ihrer Spiele Sie wieder herauskramen und mit neuem Spielspaß genießen können.

Neues Zauberkunststück

Heretic 2 **Der Enhancement-Pack**

Activision wertet Heretic 2 deutlich mit dem Enhancement-Pack auf. Acht zusätzliche Mehrspielerkarten sorgen für Abwechslung, während die Unterstützung für A3D und EAX ein völlig neues Sounderlebnis garantiert. Weitere Waffen, Zauber und Specialmoves erweitern die Möglichkeiten des Spielers. Ähnlich wie in bekannten Ego-Shootern dürfen Sie nach Installation des Enhancement-Packs unkompliziert selbst Hotkeys für defensive Zauber einbinden.





Außerdem ist die Anzeige der Panzerung jetzt direkt auf dem Bildschirm zu sehen. Besonders interessant für den Mehrspielermodus über das Internet und zahlreiche Heretic-2-Clans ist die Möglichkeit, Skins, Models und Karten direkt zu übertragen. Schließlich können sich Teams nun mit eigenen Models und Skins optisch deutlicher von den Kontrahenten abheben und sozusagen in ihren eigenen Farben spielen.

Info: http://www.activision.com
Updates CD #1
Heretic 2 Enhancement Pack
Auf der Cover-CD

Gelungene Entschuldigung

N.I.C.E. 2 **Mehr als ein Update**



Die Version 1.04 von N.I.C.E. 2 von Synetic/Magic Bytes behebt nicht nur zahlreiche Bugs, die immer noch den Spielspaß trübten, sondern integriert drei neue Fahrzeuge. Mit dem Millenium Roadster dürfen Sie nun in der Premium Class Ihre Runden drehen, der Mistral 260 GTI gesellt sich zu den Fahrzeugen der Classic Cars und die kleinen Flitzer in der Bonsai-Klasse erhalten vom Maximum GTV Verstärkung. Außerdem ist es von nun an möglich, Mehrspielerrennen mit bis zu acht Spielern mit nur einer Vollversion zu starten. Nur noch der Spielleiter muß die Original-CD im Laufwerk haben.

Info: http://www.synetic.de
Updates CD #1
N.I.C.E. 2 v1.04
Auf der Cover-CD

Der nächste Beutezug

Dark Project: Der Meisterdieb **Missionseditor nachgeliefert**



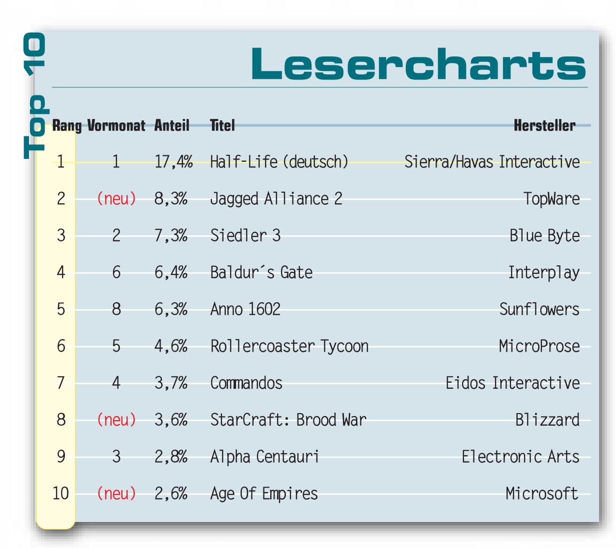
Looking Glass/Eidos veröffentlichent zur Genrerevolution Dark Project: Der Meisterdieb einen Missionseditor, mit dem Sie eigene Szenarien erstellen und in die Vollversion einbinden können. Der Editor ist allerdings ein höchst kompliziertes Programm, dessen Anwendung vermutlich Profis und hartgesottenen Fans des phantastischen Spiels vorbehalten bleibt. Eidos leistet keine Hilfestellung beim Design neuer Missionen. Sie müssen sich ganz auf die ausführliche englische Anleitung verlassen. Diese finden Sie nach dem Entpacken ins Meisterdieb-Verzeichnis im Unterordner „docs". Überschreiben Sie während des Entpackens sämtliche Dateien, um Ihre Meisterdieb-Installation auf den Einsatz des Editors vorzubereiten. In der Vollversion enthaltene Szenarien können Sie nur editieren und verändern, wenn Sie diese vorher von der Homepage von Looking Glass herunterladen. Die Missionen auf Ihrer Original-CD sind nämlich speziell von Looking Glass optimiert worden und deswegen nicht kompatibel. Mit dem Editor können Sie neue Gebäude entwerfen und mit Texturen überziehen. Diebesgut und Wachen lassen sich danach einfügen. Sämtliche Gegner benötigen dann noch Verhaltensvorgaben. Sie entscheiden über den Rundgang der Wachen, deren Ausrüstung und Stärke sowie wann die einzelnen Wachen flüchten. Selbst wenn Sie keine Lust und Muße haben sollten, mit dem Editor eigene Missionen zu erstellen, dürfen Sie davon ausgehen, daß in den nächsten Wochen und Monaten zahlreiche Spielerkreationen im Internet erhältlich sein werden.

Info: http://www.lglass.com
Tools CD #1
Dark Project: Der Meisterdieb Editor
Auf der Cover-CD

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.



Top 10 Lesercharts

Rang	Vormonat	Anteil	Titel	Hersteller
1	1	17,4%	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
2	(neu)	8,3%	Jagged Alliance 2	TopWare
3	2	7,3%	Siedler 3	Blue Byte
4	6	6,4%	Baldur´s Gate	Interplay
5	8	6,3%	Anno 1602	Sunflowers
6	5	4,6%	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
7	4	3,7%	Commandos	Eidos Interactive
8	(neu)	3,6%	StarCraft: Brood War	Blizzard
9	3	2,8%	Alpha Centauri	Electronic Arts
10	(neu)	2,6%	Age Of Empires	Microsoft

Top 10 Most Wanted

Rang	Vormonat	Anteil	Titel
1	1	31,2%	Command & Conquer 3
2	4	10,8%	Age Of Empires 2
3	2	9,7%	Diablo 2
4	(neu)	8,6%	Black & White
5	3	5,4%	Outcast
6	(neu)	4,3%	Quake 3 Arena
7	10	3,2%	Grand Prix 3
8	5	2,2%	Commandos 2
9	(neu)	2,0%	Grand Theft Auto 2
10	(neu)	1,9%	Drakan

Gewinner der letzten Ausgabe:

Alexander Schrempf, Diepholz

erhält ein Spiel
Die Völker
(Test des Monats 6/99)



Top 20 Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Jagged Alliance 2	TopWare
2	3	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
3	(neu)	Die Völker	Infogrames
4	2	Civilization: Call To Power	Activision
5	1	Die Siedler 3-Mission CD	Blue Byte
6	4	Die Siedler 3	Blue Byte
7	(neu)	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Eidos Interactive
8	8	SimCity 3000	Maxis
9	7	X-Wing Alliance	LucasArts/THQ
10	(neu)	Wet Attack	CDV
11	12	Grand Theft Auto: London 1969	Take 2
12	20	Worms Armageddon	MicroProse
13	11	Baldur's Gate	Interplay
14	17	You Don't Know Jack 2	Take 2
15	15	Anno 1602	Sunflowers
16	(neu)	DSF Fußballmanager	Havas Interactive
17	13	Pizza Syndicate	Software 2000
18	16	StarCraft: Brood War	Blizzard
19	9	Silver	Infogrames
20	(neu)	Luftwaffe Commander	TLC

Top 20 Kaufhof/Horten

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	4	Jagged Alliance 2	TopWare
2	1	Combat Flight Simulator	Microsoft
3	7	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
4	5	Die Siedler 3	Blue Byte
5	8	SimCity 3000	Maxis
6	11	Play the Games	Electronic Arts
7	3	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Eidos Interactive
8	2	Civilization: Call to Power	Activision
9	12	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
10	(neu)	Die Völker	Infogrames
11	9	StarCraft: Brood War	Blizzard
12	6	Die Siedler 3-Mission CD	Blue Byte
13	15	Baldur's Gate	Interplay
14	13	Anno 1602	Sunflowers
15	20	Worms Armageddon	MicroProse
16	(neu)	You Don't Know Jack 2	Take 2
17	19	FIFA ´99	Electronic Arts
18	17	Pizza Syndicate	Software 2000
19	(neu)	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
20	10	Age of Empire Gold	Microsoft

Top 20 Hersteller

Rang	Hersteller
1	Electronic Arts
2	Eidos Interactive
3	Blue Byte
4	Sunflowers
5	TopWare
6	MicroProse
7	Microsoft
8	Havas Interactive/Sierra
9	Interplay
10	Poptop Software
11	Activision
12	Magic Bytes
13	Software 2000
14	Infogrames
15	Acclaim
16	LucasArts
17	Blizzard
18	Ubi Soft
19	Take 2
20	Heart-Line

Betrachtungszeitraum: Dezember 1998 bis Mai 1999; Quelle: Karstadt, Horten/Kaufhof, Joysoft, Games 4U, eigene Auswertung

Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen (in alphabetischer Reihenfolge)

Action

Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Megagames
Virtua Fighter 2	Sega
X-Wing Alliance	LucasArts

Adventure

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Alpha Centauri	Electronic Arts
Civilization: Call to Power	Activision
Commandos	Eidos Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Grandprix Legends	Havas Interactive
Motocross Madness	Microsoft
Nice 2	Magic Bytes
Superbikes World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
Diablo	Blizzard Entertainment
Everquest	Sony
Fallout 2	Interplay
Lands Of Lore 3	Westwood
Might And Magic 6	3DO

WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
SimCity 3000	Maxis

Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	4. Quartal '99
Babylon 5: Space Combat Simulator	Weltraum-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	4. Quartal '99
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	September '99
Decay	Ego-Shooter	Insomnia Soft	4. Quartal '99
Driver	Actionspiel	GT Interactive	September '99
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2000
Freespace 2	Weltraum-Shooter	Interplay	4. Quartal '99
Giants	Actionspiel	Interplay	3. Quartal '99
Grand Theft Auto 2	Arcade	Take 2	Oktober '99
Halfe-Life Opposing Force	Ego-Shooter	Havas Interactive	November '99
Heavy Gear 2	Actionspiel	Activision	3. Quartal '99
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Entertainment/GOD	n.n.b.
Kingpin	Ego-Shooter	Interplay	Juli '99
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	4. Quartal '99
Max Payne	Action-Adventure	Take 2	2. Quartal 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	3. Quartal '99
Messiah	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	1. Quartal 2000
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal '99
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	September '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	Juli '99
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Oktober '99
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	Januar ' 00
The Wheel of Time	Action-Strategie	GT Interactive	Aug 99
Unreal Tournament	Ego-Shooter	GT Interactive	Juli '99
X-Beyond the Frontier	Actionspiel	THQ	Juli '99
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	n.n.b.
Arcatera	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	3. Quartal '99
Croc 2	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal '99
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	n.n.b.
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Drakan: Order of the Flame	Action-Adventure	GT Interactive	Juli '99
Gabriel Knight 3	Action-Adventure	Havas Interactive	Oktober '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	THQ	Oktober '99
Interstate 82	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Loose Cannon	Action-Adventure	Microsoft	2. Quartal 2000
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	n.n.b.
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Juni '99
Omikron	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal '99
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	TLC	September '99
Shadowman	Action-Adventure	Acclaim	September '99
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	Oktober '99
Star Trek Insurrection	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	n.n.b.
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	September '99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal '99
Rennspiel			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '99
Rally 99	Rennspiel	Ubi Soft	Juni '99
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT Interactive	2. Quartal 2000
Spirit of Speed	Rennspiel	Hasbro Interactive	Oktober '99
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	4. Quartal '99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	September '99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	4. Quartal '99
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Januar ' 00
Might & Magic 7	Action-Rollenspiel	Ubi Soft	3. Quartal '99
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	3. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal '99
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	3. Quartal '99
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	Oktober '99
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	n.n.b.
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	4. Quartal '99
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Nations Fighter Command	Historisch	GT Interactive	September '99
Panzer Elite	Panzer	GT Interactive	September '99
USAF	Modern	Electronic Arts	4. Quartal '99
Sport			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Championship Soccer 2000	Fußball	Microsoft	4. Quartal '99
FIFA 2000	Fußball	Electronic Arts	4. Quartal '99
Frank Busemanns Zehnkampf	Mehrkampf	Greenwood	3. Quartal '99
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	4. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	2. Quartal '99
Strategie			
Age of Empires 2: The Age of Kings	Echtzeitstrategie	Microsoft	Oktober '99
Age of Wonders	Rundenstrategie	Epic/GOD	4. Quartal '99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Dezember '99
Braveheart	Echtzeitstrategie	Eidos	Aug 99
Catan: Die Insel	Aufbaustrategie	Ravensburger Interact.	3. Quartal '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	3. Quartal '99
Dark Reign 2	Action-Strategie	Activision	1. Quartal 2000
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare	September '99
Evolva	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	Oktober '99
Homeworld	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	September '99
Pharaoh	Aufbaustrategie	Havas Interactive	November '99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Star Trek Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeitstrategie	GT Interactive	Juli 99
Wheel of Time	Echtzeitstrategie	Legend Entertainment	4. Quartal 99
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	Oktober '99
Hattrick! Wins	WiSim	Ikarion	4. Quartal '99
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	1. Quartal 2000
Theme Park World	WiSim	Electronic Arts	3. Quartal '99
The Sims	WiSim	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant	WiSim	Infogrames	September '99

Hotlines

- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-51 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletips)	www.activision.de
- Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.artdepartment.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Attic	0 74 31-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}	www.attic.de
- Blue Byte	02 08-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}	www.bluebyte.de
- Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.capstone.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletips)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-57 23 33 01 90-90 00 30	24 Stunden am Tag (Spieletips)	www.electronicarts.com
- Empire	0 89- 85 79 51 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr	www.kochmedia.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- GT Interactive	01 805-25 43 91	Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)	www.gtinteractive.com
- Hasbro Interactive	0 18 05-42 72 76	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.hasbro.com
- Havas Interactive	0 61 03-99 40 40 0 61 03-99 40 41	Mo-Fr 9^{00}–19^{00} (Mailbox)	www.havasinteractive.de
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Interactive Magic	01805 - 22 11 26	Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}	www.imagicgames.de
- Konami	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- MicroProse	0 18 05-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}–17^{00}	www.microprose.de
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Psygnosis	018 05-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}–20^{00}	www.psygnosis.com
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}–17^{00}	www.take2.de
- THQ/ Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.com
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.virgininteractive.de

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde

Fortbildungs- und Gesundheitstip

Diesmal möchte ich Ihnen raten, gelegentlich eine Mißwahl zu besuchen. Denn solche Veranstaltungen sind lustig und bilden. Neulich beim Lula-Look-alike-Contest, bei dem die Fleischwerdung der gleichnamigen Heldin aus Wet Attack gekürt werden sollte, hatten die Besucher nicht nur eine Menge zu lachen, was ja gesund sein soll. Sie lernten auch viel: 1. Es gewinnt immer die Dame, die wie Pamela Anderson aussieht. 2. Jobs als Mitorganisator sind ungesund. (Die staunende Menge erfuhr, daß der Moderator durch den Vorbereitungsstreß zwei Backenzähne verloren hat. Hochinteressant!) 3. Teilnehmerinnen, die selbst verfaßte, erotisch-schlüpfrige Lyrik in ostdeutschem Dialekt vortragen, kommen nicht an. Dabei klingt „Liebesstab" auf sächsisch so goldig. ;-) 4. Damen, die mit einer monströsen Wasserspritzpistole (Supersoaker) über den Laufsteg stöckeln, bekommen einen Bonus. Eindrucksvolle Begründung der Jury: „Sie war die einzige Frau, die spritzen kann." Und 5.: Geraten Sie nie zu nahe an den Laufsteg. Sie könnten als Mitwirkender auf die Bühne gezerrt und von einem TV-Kamerateam von „Liebe Sünde" abgelichtet werden. Ich wünsche Ihnen wie immer noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel



Geniales Marketing: Beim Lula-Wettbewerb (im Bild die Teilnehmerinnen) waren die Liebe-Sünde-Moderatorin Mo Asumang sowie in der Jury Komiker Bernhard Hohecker (Switch) und ein Redakteur des Penthouse vor Ort.

Leserbriefe

Abartig

[...] Mir ist was aufgefallen, was scheinbar niemanden außer mich stört: die Werbung für Kingpin** [Ausgabe 6/99/Anm. d. Red.]. **Ich bin ein Fan von 3D-Shootern, und mir macht es nichts aus, wenn im Game mal die Fetzen fliegen, aber die Bodybags mit dem widerlichen Kommentar darunter sind abartig. Das Bild ist viel zu real (Es is' ein Foto und kein Screenshot, für die, die's nicht wissen), um es noch als Spiel abzutun. Ich hab' mich oft über die BPjS aufgeregt, aber hier schlägt diese hoffentlich zu, selbst wenn das Game gut sein sollte! Liegt's an mir? [...] Bin ich der einzige, der's SCHEISSE findet? Was sagt Ihr dazu? [...]

Jörg Lützenkirchen per E-Mail

PC ACTION Hallo Jörg L.! Wir haben mehrere Zuschriften dieser Art erhalten. Zunächst solltest Du wissen, daß wir als Redaktion nichts mit der Auswahl und Veröffentlichung von Anzeigen zu tun haben. Trotzdem unsere Stellungnahme: Wir können verstehen, wenn jemand die Darstellung als „abartig" empfindet. Was die Anzeige zeigt, ist starker Tobak. Wir könnten es uns jetzt einfach machen und wie vielleicht andere stromlinienförmig wettern: Ekelerregend! So was wollen wir nie wieder sehen! Statt dessen bleiben wir bei der nüchternen Wahrheit: Wir stehen der Anzeige neutral gegenüber. Wir wissen, daß es sich „nur" um Werbung handelt, die etwas bewirken sollte – was sie durch Provokation offensichtlich erreicht hat. Wir wollen als Magazin nicht den moralischen Zeigerfinger erheben. Unsere Aufgabe ist es vielmehr, zu informieren. Und mal Hand aufs Herz: Wie viele Leute, die jetzt entrüstet sind, werden Kingpin spielen oder haben bereits die Demo gespielt? Neugierig oder gar begeistert? Last but not least habe ich Hersteller Interplay um eine Stellungnahme gebeten. Hier ist sie: *„Wir stellen klar, daß die Anzeige auf Provokation ausgelegt ist und im Prinzip nur den Kern der meisten Ego-Shooter auf den Punkt bringt. Aber scheinbar werden Anzeigen mit Bilderbuchfamilien im Gegensatz dazu als „humorvoll" angesehen, auch wenn sie so den Kern der Spiele verzerren. Wir benutzen oft Fotos in Anzeigen, um die Phantasie anzuregen. Bei dem Kingpinanzeigenfoto zeigen wir keine Gewalt, kein Blut u. ä. – so spielt sich die Gewalt im Kopf ab – und das wirkt umso provokanter! Das Anzeigenmotiv wird als real empfunden, obwohl es nur Teichfolie mit Stoffetzen zeigt. Dennoch kommt die Message deutlich rüber. Was hart aussieht, war eigentlich als Abschreckung gedacht und scheint demnach seine Wirkung auch nicht zu verfehlen. Was die Indizierungsgefahr angeht, sind wir absolut der Meinung, daß dieser Titel so nicht an Jugendliche abgegeben werden dürfte, und wir werden auch entsprechende Maßnahmen zur Einhaltung des Jugendschutzes treffen."*

Quotenregelung

[...] Was habt Ihr an Euch, daß Ihr keine weibliche Spieleredakteurin in Euren Reihen habt? Schweißfüße? Mittlerweile sollte die Quotenspielerin doch gang und gäbe sein. Was mich an einen Gruß an Christian Sauerteig erinnert. Laut einer Bekannten ist er ein „ganz süßer Typ mit einem niedlichen Lächeln". Aber jetzt bitte keinen Kollegenneid. [...] Warum werden wir Leser nicht geduzt? Innerhalb seiner Familie siezt ja auch keiner seinen Vater oder Bruder und – eine große Familie sind wir Zocker [...]!

Martin Meier, Hannover

PC ACTION Unser Sauerteigs Christian hat vergangenen Monat offensichtlich besonders die Gemüter bewegt. Manche vergleichen ihn (gemein und ungerecht!) mit dem Sänger der Smashing Pumpkins (siehe Kasten „Filmkritiken"), andere halten ihn für den Mann mit dem niedlichsten Lächeln der Welt. Ich denke, er wird mich ewig hassen, weil ich beide Aussagen zu seiner Person öffentlich gemacht habe (und wieder einmal umspielt ein teuflisches Grinsen meine Lippen). Aber irgendwie muß ich meine Neidgefühle verarbeiten. Zum Thema Redakteurin: Ich halte von Quotenregelung so viel wie von Zahnarztbesuchen. Entscheidend sollte die Qualifikation sein. Wenn also irgendwo da draußen eine nette junge Dame lebt, die eine gute Schreibe hat, sich mit Spielen auskennt und so wahnsinnig ist, mit sieben Männern (=Verrückte) zusammenarbeiten zu wollen – sie darf sich gerne melden. Das Du-oder-Sie-Thema hatten wir schon öfter. Wir sind kein Chatforum, deshalb wählen wir das in Deutschland als höflich geltende Sie. Das bleibt so, bis ein offizieller Gentest beweist, daß wir mit allen Lesern verwandt sind (wer uns näher kennt, will das sowieso nicht sein). Da ich nie höflich bin, wird immerhin auf den Leserbriefseiten fast ausschließlich geduzt.

Diskjockeys

StarCraft Brood War funktioniert im Netzwerk entgegen Eurer Meldung in „Fehlstart" auch mit nur einer Brood-War-CD! Allerdings müssen dann

Filmkritiken

[...] Große Klasse finde ich, daß Ihr seit einiger Zeit wieder Videoreportagen auf die Cover-CD preßt. [...] Und ein besonderes Lob für die interne Reportage [Ausgabe 6/99, /Anm. d. Red.]. Ich hab' mich weggepißt, als Herr Müller sagte, daß das, was er da gerade spiele, eine Flugsimulation ohne Zeitraffer sei und er schon seit zwei Stunden zum nächsten Wegpunkt unterwegs wäre. Nur zu gut kenne ich das Problem. [...]

Christian Lange per E-Mail

Die Gebete von Tausenden und Abertausenden PCA-Fans wurden erhört. Endlich gibt es den ultimativen PCA-Internbericht: unindiziert, offen und ehrlich. [...] Is' echt super geworden, das Teil, bis auf diese unscheinbaren, dauernd flüchtenden Wesen, die sich Gerüchten zufolge Redakteure nennen. [...] Ich hoffe inständig, das dies nicht der erste und letzte PCA-Internbericht bleibt. [...]

Martin Kretzer per E-Mail

Hallo Harald! [...] Das Video ist superwitzig, hast Du alles selber gedreht? Aber wo waren die Pizzaschachteln? [...] Seid echt alle cool drauf, bis auf Herrn Bigge natürlich. [...] Grüß den Sauerteig und sag ihm, er sieht aus wie der Sänger von den Smashing Pumpkins. [...]

Jan Wolter per E-Mail

Hi Harald! [...] Absolut genial fand ich das Redaktionsvideo! [...] So bekommt man einen viel besseren Draht zu denjenigen, deren Machtwerk man Monat für Monat in den Händen hält und heiß verschlingt. (Wer hat eigentlich bei der Runde You Don´t Know Jack gewonnen? Sollte ich etwa auf Dich tippen?) [...]

Marc-Oliver Ochlast
per E-Mail

Freut uns, daß der Film so gut ankam. Warum es schwierig ist, die possierliche Spezies Redakteur (Scriberus Homo Sapiens) in freier Wildbahn zu filmen, habe ich bereits erläutert. Schreiberlinge sind eben wie z. B. Meerschweinchen sogenannte Fluchttiere. Deshalb können derartige Dokumentarbeiträge sicher auch nicht regelmäßiger Bestandteil der Heft-CD sein. Vielleicht ergibt sich irgendwann mal wieder eine Gelegenheit. Nein, ich lasse mich nicht auf einen Zeitpunkt festnageln. Bettelbriefe sind unnötiger Kalorienverbrauch. Jan Wolter fühle sich gerügt, weil der Bigge durchaus cool ist. Ein echt netter Vorgesetzter. Er ist so nett und vor allem so vorgesetzt, daß Kollege Hesse und ich ihn bei You Don't Know Jack haben gewinnen lassen. ;-)

die Spieler, die die CD nicht im Laufwerk haben, auf die Musik verzichten. Man legt die Brood-War-CD ein und startet StarCraft mit der Brood-War-Option ganz normal. Dann startet man irgendeinen Spielstand vom Einzelspiel (oder man fängt ein neues an). Jetzt wählt man die Musik-Optionen und stellt die Musik ab (denn nur dafür wird die Brood-War-CD nämlich ständig benötigt!). Dann geht man zurück auf Multiplayer und startet bzw. geht in ein Spiel hinein. Jetzt kann man die Brood-War-CD herausnehmen und sie dem nächsten Spieler geben. Wenn alle im Spiel sind, kann es losgehen.

Leif Zimmermann per E-Mail

PC ACTION Ein Tip, den wir der StarCraft-Gemeinde nicht vorenthalten wollten. Ich wünsche den künftigen Diskjockeys flinke Hände und viel Spaß.

Freude schmerzt

Warum müßt Ihr Spiele präsentieren, die spitze sein müssen, aber so spät rauskommen? Nehmen wir z. B. The Sims. Das Spiel muß klasse sein. Man wird fast verrückt, weil man dieses Spiel noch nirgendwo kriegen kann. [...] Ihr könntet mir einen psychischen Zusammenbruch ersparen, wenn Ihr so früh wie möglich eine spielbare Demo besorgt oder die Spiele später präsentiert. [...]

Heiner Bothe, Uelzen

PC ACTION Bei Heiner handelt es sich wohl um einen Vertreter der Lehre des weimarischen Schriftstellers Friedrich Justin Bertuch, der irgendwann zwischen 1747 und 1822 in seiner Liedersammlung „Wiegenliederchen" folgende Weisheit vertrat: „Die Freuden, die man übertreibt, verwandeln sich in Schmerzen." Ich halte es eher mit dem Spruch „Geteiltes Leid ist halbes Leid" (Zitat von Weißder Geier). Warum sollen wir, wenn wir Infos über potentielle Spieleknüller bekommen, uns alleine vor Sehnsucht nach dem Veröffentlichungstermin verzehren? Leser dürfen ruhig auch ein bißchen leiden. Ich denke, Heiner, daß Dein Brief nicht bierernst gemeint war. Natürlich ist es unser Job, über die Branche zu berichten. Je aktueller, desto besser. Ich spreche wohl im Sinne unserer Leser.

'tschuldigung

[...] Jetzt muß ich meinem Unmut aber mal Luft machen. Wart Ihr es nicht, die noch vor nicht allzu langer Zeit gemahnt haben, man solle nicht soviel downloaden, weil kurz darauf wär' doch alles auf der Heft-CD? [...] Hoffentlich geht Euch der Stift ob der hervorragenden Möglichkeiten des Webs, das uns hoffentlich weiter mit allem versorgt, was man so an Infos und Dateien braucht. Von Euch bekommt man es nicht – obwohl im Heft zur CD das englische Update zu Half-Life Erwähnung findet, ist auf der CD nur ein deutsches Update! [...]

Raoul Moldenhauer
per E-Mail

PC ACTION Für den Tippfehler, der uns in Heft 6/99 durchgerutscht ist, möchten wir uns entschuldigen. Daß wir mit Datenpaketen wie Demos, Patches oder Tools oft nicht so aktuell sein können wie das Internet, dürfte klar sein wie eine Flasche Wodka. Mit unserer neuen Rubrik „Spielerforum" wollen wir aber künftig so viel Service wie möglich bieten, so daß sich unsere Leser manche Downloadorgie sparen können. Wirf mal einen Blick drauf. Ich hoffe, Du bist versöhnt.

Gewissensfrage

Hallo Onkel! [...] Nur so nebenbei: Jemanden Oli P. zu nennen, ist nicht nett. Ich teile da Deine Ansicht (wenn ich sie richtig gedeutet habe). Aber man sollte vorsichtig sein, wenn man sagt bzw. schreibt, das man außer Oli P. persönlich keine Betitelung als Beleidigung sieht. [...] Denk mal drüber nach!

Jan Lehmann,
Fränkisch-Crumbach

PC ACTION Ich bin in mich gegangen. Ich habe mein Ego befragt. Ich habe nachgedacht. Tagelang. Ununterbrochen. Über mein Leben, Oli P. und den ganzen Rest. Ich bin trotzdem nicht dahinter gekommen, warum ich vorsichtig sein sollte. Okay, meine Aussage bezüglich Herrn P. mag nicht nett gewesen sein. Das war aber auch so gedacht *fies grins*. Meine Meinung laß' ich mir nicht nehmen. Da ich nicht davon ausgehe, daß es

Redakteure an den Pranger

Eine Frage hätte ich zum Prüfstand von Sports Car GT (Heft 6/99). Bei einer Auflösung von 640x480 und einer Voodoo-Banshee-Grafikkarte auf einem K6-2 300/64 ist das Spiel nicht voll spielbar. Bei einer Auflösung von 800x600 ist das Spiel aber mit dem gleichen Prozessor und Grafikkarte optimal spielbar. Gibt es denn so was?

Clemens Conrad per E-Mail

Nach einem zweistündigen Verhör, bei dem wir blendende Schreibtischlampen und stark qualmende Havannazigarren als Willensbrecher einsetzten, gestand unser Redaktionsassistent Marcus Esposito: Es hätte in beiden Fällen „Gut spielbar“ heißen müssen. Wobei ich unseren fleißigen Kollegen in Schutz nehmen muß: Wenn jemand sich immer wieder mit den unterschiedlichsten Rechnerkonfigurationen herumschlägt, kann schon mal ein Fehler passieren. Es folgte trotzdem die übliche Prozedur: Der Delinquent mußte in die Schämecke des Büros. Es herrschte wenig Gedränge, weil sich diesmal dort nur der geschätzte Kollege Alexander Geltenpoth wegen besonders schändlicher Verfehlungen herumtrieb. Über den Vorwurf gegen den Strategieexperten und die Urteilsverkündung lesen Sie hier mehr:

Zuerst einmal möchte ich Euch zu Eurer PC Action gratulieren. Sie ist meiner Meinung nach die beste PC-Spiele-Zeitschrift. Jetzt aber eine Frage: Ist es möglich, daß Alex noch nie Anstoss 2 Gold gespielt hat? […] In Ausgabe 6/99, Seite 16 (Aktuelles), behauptet er doch, daß bei Anstoss 3 ERSTMALS europäische Ligen neben Deutschland berücksichtigt werden. Nur zur Info: Bei Anstoss 2 Gold gibt es bereits die deutsche, englische und französische Liga, als Bonusland sogar Italien! Als Entschuldigung für die Beleidigung meines Lieblingsgames erwarte ich ein Anstoss-3-Spiel! Zutiefst in seiner Ehre als überzeugter Anstoss-Spieler verletzt,

Wolfgang Kluge per E-Mail

Schuldig im Sinne der Anklage. Das Gericht läßt aber mildernde Umstände gelten. Der Angeklagte, so dessen Einlassung, habe ursprünglich ausdrücken wollen, daß bei Anstoss 3 erstmals alle wichtigen europäischen Ligen vertreten seien – u. a. nun auch Österreich und Schweiz. (Nun ja, mit wichtig ist natürlich das Verkaufsargument für das Spiel im deutschsprachigen Raum gemeint, von fußballerischen Qualitäten soll an dieser Stelle nicht die Rede sein.* Im Layout sei schließlich das Malheur passiert: Der Text habe von ihm gekürzt werden müssen. Dabei sei es „irgendwie“ zu einer Sinnentstellung gekommen. Der Antrag des Geschädigten, Wolfgang Kluge, auf Erhalt eines Spiels Anstoss 3 wird als ungerechtfertigt zurückgewiesen. Das Urteil ist rechtskräftig.

*Verehrte Leser aus den Nachbarländern, sparen Sie sich bitte haßerfüllte Beschwerdebriefe wegen dieses Seitenhiebs.

Herrn P. zutiefst in der Seele verletzt, was ein popeliger Leserbriefonkel von ihm denkt, mag sich partout kein schlechtes Gewissen einstellen. Sollte ich Fans von Herrn P. in ihrem Stolz getroffen haben, dürfen diese mir gerne bitterböse Leserbriefe schreiben. Bedenkt aber: Nehmt das Leben nicht so ernst. Mich schon gar nicht.

Ablage „P“?

[…] Langsam stelle ich Eure Glaubwürdigkeit in Frage. Mir kommt es vor, als ob Ihr die Leserbriefe ungeöffnet in den Papierkorb verfrachtet. Ich habe vor einiger Zeit einen Brief geschrieben (und einen frankierten und adressierten Umschlag beigelegt) mit der Frage, wie ich die PCA auch ohne CDs abonnieren kann. Das Porto war doppelt verplempert, denn ich bekam nie eine Antwort. […]

Achim Hoffmann, Krefeld

PC ACTION Wenn ich gemein wäre, könnte ich antworten: Mir kommt es so vor, als ob manche Menschen die PCA ungeöffnet in den Papierkorb verfrachten. Zum Glück bin ich nicht gemein und erkläre noch einmal, daß ich mir jeden Brief zu Gemüte führe. Ich muß aber erneut auf eine Passage in unserem „Briefkasten“ hinweisen: „Leider ist es uns aus Zeitgründen […] nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten.“ Die PCA ohne CD, lieber Achim, gibt es aus vertriebstechnischen Gründen nicht im Abo.

Mager-Booklet

Ich möchte mich mal an der sonst guten PC Action auslassen. Warum habt Ihr das Booklet zur CD gekürzt? […]

Manuel Knothe, Löbau

PC ACTION Zunächst einmal Dank für das Lob. Aber war dieser blöde Nachsatz nötig? Laß uns doch lieber über schöne Dinge sprechen. (Ich veröffentliche doch keine kritischen Anmerkungen – wird mir jedenfalls komischerweise immer wieder vorgeworfen). Ernsthaft: Eines Tages haben wir uns mal wieder überlegt, was wir an der PC Action noch verbessern könnten. Wir kamen auf die Idee, die neue Rubrik „Spielerforum“ ins Leben zu rufen, die Du erstmals in dieser Ausgabe vorfindest. Wie Du ferner erkennen kannst, haben wir diesen Monat den Seitenumfang erhöht und eine Vollversion auf CD gepackt. Das kostet natürlich Asche. Damit der Heftpreis trotz der Extras nicht um mehr als die (leider nötigen) 1,09 Mark steigt, beschlossen wir, das Booklet dünner zu gestalten. Infos über Tools und Lesersoftware – ursprünglich im CD-Heft – finden sich als ReadMe-Dateien auf dem Silberling. So nehmen wir dem Leser nix weg, bieten ihm aber mehr. Gut, gell?

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht‘s natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Ich mein' ja nur

Die schwarze Messe

Computermessen – ob harte oder softe Ware – sind schon eine seltsame Sache. An jeder Ecke brandheiße Produkte, gepaart mit Probespielen bis zur Daumenfäule, unmenschlich geduldigem Standpersonal und Animationsdarbietungen der Marke Robinson-Club bis zum Abwinken. Eines muß man den US-amerikanischen E3-Machern jedenfalls lassen: Sie verstehen ihr Show-Handwerk. Was die Gute-Laune-Konkurrenten der Stände an Netzhaut- und Trommelfell-Orgien aufboten, drängt die kindlichen Bemühungen der deutschen CeBIT-Aussteller an den Rand der völligen Bedeutungslosigkeit. Der „Most-wanted"-Stand war der Playmate-des-Monats-Tempel von Eidos. Die Silikon-Göttinnen im engen Trainingsanzug sorgten für einen beeindruckenden Dauerauflauf durch (wer hätte es gedacht) vorwiegend männliche Besucher. Bei der Vielzahl an Zungen, die bis zum Boden herunterhingen, war ein ungefährdetes Umkurven des Lara-Croft-Schreins schlichtweg ein Ding der Unmöglichkeit. Der letzte Schrei war jedoch das Foto-Shooting mit Stars (das neue Lara-Modell mit Aufprallschutz) und Sternchen (Playmate Februar, Playmate März, Playmate April usw., alle ganz natürlich mit Frontspoiler), das überraschenderweise (?) nahezu ausschließlich von unseren japanischen Zeitgenossen bestritten wurde. Kalifornien, das Land, in dem Milch und Plastik fließen. Da bekommt der Name Silicon Valley gleich eine ganz andere Bedeutung. Obwohl: Beim Fototermin mit Rynn, dem extrem netten Drakan-Modell, wurde sogar ich schwach (Outing!). Als E3-Fazit schließe ich mich den weisen Worten eines namenlosen Englisch-Legasthenikers an: „Wow, what a mess!" Ich freu' mich schon auf die E3 2000.

Reflex Pro Gaming Mouse

Spiele-Controller **Neue Steuermänner von Thrustmaster**

Der Spezialist für kernige Steuermänner krönt seinen FF-losen Fuhrpark mit dem Formula Pro Digital, das den bisherigen Spitzenreiter Formula One ablösen soll und 249 Mark kostet. Wie der kräftige Bruder Force GT vereint der Lenker einen Schaltknüppel, vier Funktionstasten sowie zwei Wippen für Gas und Bremse. Echte F1-Piloten werden jedoch lieber auf die stabilen Pedale zurückgreifen, deren Widerstand manuell eingestellt werden kann. In eine ganz andere Richtung geht die Reflex-Reihe von Thrustmaster, die ab Herbst reine USB-Controller an den Start schickt. Am interessantesten ist die Reflex Pro Gaming Mouse, mit der Thrustmaster sich am Spielermaus-Hype beteiligt. Sie verfügt neben einem Wheel über drei programmierbare Tasten, die insbesondere Action- und Strategiespielern Vorteile verschaffen. Bei einem Probespiel überzeugte der Nager von Thrustmaster durch seine extrem präzise Steuerung.

Info: Thrustmaster, 02732-791845 (www.thrustmaster.com)

Die USB-Maus von Thrustmaster macht durch Bewegungs-Präzision und Programmier-Möglichkeiten Spielspaß.

RS Shifter und Gun System

Spiele-Controller **Kontrollzubehör für den Freak**

Bisher sorgten Spiele-Knarren nur im Automaten- und Konsolenbereich für zusätzlichen Realismus. Nach dem Willen von Act Labs sollen nun auch die PC-Benutzer für 175 Mark den virtuellen Waffenschein erhalten. Das GS Gun System besteht aus zwei metallischen Schießprügeln, einem Hand-Controller sowie einer Ablagestation. Act Labs will die Spielegenres Action-Adventure und Jagdsimulationen abdecken und eng mit Entwicklern zusammenarbeiten. Die zweite Neuvorstellung am Act-Labs-Stand war der RS Shifter, der als externe Schaltung für das Force RS Lenkrad aus eigenem Hause fungiert. Vor allem Realismus-Fanatiker werden diesen Knüppel lieben, da er bis zu acht Gänge bietet, die direkt eingelegt werden können. Es stellt also kein Problem mehr dar, aus der Kurve herauszukommen und vom zweiten direkt in den vierten Gang zu schalten. Wer ein 6-Gang-Menü oder nur hoch- und runterschalten will, braucht lediglich das entsprechende Schaltplättchen aufschrauben.

Info: Act Labs, www.actlab.com

Obwohl es angesichts der jüngsten Ereignisse anrüchig scheint, wird Act Labs ein Schießeisen-System für den PC herausbringen.

Der RS Shifter ist die ideale Ergänzung für den Besitzer eines Force-RS-Steuermanns.

Force-Feedback-Werkzeug

Spiele-Controller **Starkes Knüppel-Lineup von Guillemot**

Der Jet Leader FF nimmt sich des dahindarbenden FF-Joystick-Marktes an und wird im Herbst erscheinen. Sein massives Auftreten sorgt dafür, daß Rechts- und Linkshänder gleichermaßen gut bedient sind. Er übernimmt das Knüppeldesign des kraftlosen Kollegen aus gleichem Hause und bietet damit eine höhenverstellbare Handablage. Am Fuß des mächtigen Knüppelgebirges befinden sich zusätzliche Funktionstasten sowie das Throttlerad, während der Prügel Ruder und Coolie-Hat beherbergt. Auch die Steuermannreihe wird mit dem FF Racing Wheel um einen kraftverstärkten Kandidaten erweitert. Unsere Fahrversuche haben gezeigt, daß der Bolide stabiler und greiffreudiger als der Vorgänger gebaut wurde. Neben einem Schaltknüppel vereint der Lenker Wippen für Gas und Bremse, um auf die Pedale verzichten zu können. Notfalls dient der Steuerprofi als Sitzmöbel.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Das wuchtige Design des FF-Prügels macht einen dicken Schreibtisch notwendig.

Nach dem Race Leader veröffentlicht Guillemot mit dem FF Racing Wheel schon seinen zweiten Rüttellenker.

SideWinder & Co



Spiele-Controller **Microsoft gibt Steuererklärung ab**

Das Motto am geräumigen Microsoft-Stand lautete schlicht und ergreifend „Totale Kontrolle“. Neben den neuen SideWinder-Controllern Game Pad Pro und Dual Strike (Codename Zulu) konnten wir auch schon Hand an das Mausmonster IntelliMouse Explorer legen (Preis: ca. 160 Mark). Letzteres dürfte ab September für Furore sorgen, da es Schluß mit Mauspad und Verschmutzungen macht. In unserem Härtetest mit Diablo 2 sorgte der Explorer-Nager für pfeilschnelle Bewegungen der Spielfigur und überzeugte durch die sinnvolle Nutzung aller Funktionstasten. Die Genauigkeit der Mausbewegung wird in der USB-Variante durch 125 und in der PS/2-Version durch 100 Impulse pro Sekunde sichergestellt. Die schon in PCA 4/99 vorgestellten SideWinder-Knüppel überzeugten uns im praktischen Einsatz. Das Gamepad Pro wird mit 90 Mark Investitionskosten die Kategorie „solider Allrounder“ abdecken und wie das Dual Strike mit eigener Software ausgeliefert. Damit lassen sich der maximale Bewegungsspielraum sowie die „Todeszone“ des Daumenpads bestimmen, das je nach Spiel analog oder digital arbeitet. In die Kategorie „3D-Controller“ paßt das Dual Strike (135 Mark), das der Fingerartist beidhändig bedient. Auch wenn der Doppel-Controller abgefahren aussieht, war er in BattleZone oder MechWarrior intuitiv zu bedienen.

Die IntelliMouse Explorer verbannt das Mauspad vom Schreibtisch und bietet fünf Tasten plus Scrollrad für Programmierzwecke.

» Die zehn wichtigsten Spiele 1999 werden optimal auf die Fähigkeiten der IntelliMouse Explorer abgestimmt sein. «



Brett Schnepf, Developer Relations Manager Microsoft

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de)

Saitek GM1 und P2000

Spiele-Controller **Von Spielemäusen und Freistilringen**

Der Steuerprofi Saitek präsentierte eine knüppelharte Controller-Mannschaft, so daß wir selbst nach einer Stunde Produktpräsentation noch mit Neuheiten konfrontiert wurden. Ab Herbst werden neun verschiedene Eingabegeräte auf steuergeschädigte PC-Spieler losgelassen. Die interessantesten Zockerwerkzeuge sind das GM1 für 70 Mark und das GM2 für 120 Mark. Dahinter verbergen sich eine Spielermaus (GM1) sowie die Kombination aus Spielertastatur und -Maus (GM2). Im Einzelbetrieb versorgt der GM1-Nager den Spieler mit drei programmierbaren Buttons, einem Drehrad sowie einem 4-Wege-Schalter. Gerade Strategiespieler werden die Knopfvielfalt lieben, die über den seriellen oder USB-Port erzielt wird. 3D-Action-Freaks werden das GM2 auswählen, das im USB-Doppelpack das altbewährte Tastatur-Maus-Duo ersetzt. Im Praxistest mit Half-Life erwies sich die GM2-Konstruktion als ergonomisch, auch wenn die Vielzahl der Funktionen den Anwender zuerst überfordert. Einen Narren haben wir am analogen Wheel auf dem Keyboard gefressen, das die Spielerfigur beschwingt ausweichen läßt. Neben seinen Mausambitionen beteiligt sich Saitek auch am Trend zum Freistilringen. Das P2000 erschlägt den Anwender mit einer Aktionsvielfalt, die von acht Tasten, einem Gasrädchen, einem analogen Stick sowie einem Digipad bestimmt wird. Der Tilt-Modus wird per Knopfdruck aktiviert und sorgt dafür, daß das P2000 die Körperbewegungen des Spielers mißt.

Das P2000 von Saitek sieht nicht nur gut aus, sondern spielt sich auch so.

Das Zockerklavier paßt sich hervorragend der Handwölbung des Spielers an.

Mit dem Scroll-Wheel kann der Spieler seine Waffen durchschalten.

Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.de)

Exklusiv-Verlosung

Damit Sie die neueste Spieler-Hardware selbst ausprobieren können, haben wir ein exklusives Gewinnspielpaket geschnürt. Was Sie dafür tun müssen? Nur eine Postkarte frankieren und an folgende Adresse schicken:

Computec Media AG • Verlosung Hardware • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen. Unter allen Einsendungen werden die untenstehenden Produkte verlost.

6x 3dfx Voodoo3 2000/3000



Die neue Rechengeneration von 3dfx sorgt für den richtigen Kick, wenn Sie ihre 3D-Lieblinge mit maximalem Speed genießen wollen. Wir verlosen drei V3 2000 (PCI) und drei V3 3000 (AGP). **Wert: ca. 2.000 Mark.**

15x Logitech WingMan Gaming Mouse

Was nützt das beste Spiel, wenn die Maus ständig hakt? Logitech hat die Antwort für alle Maus-Anwender, die ein Maximum an Präzision und Schnelligkeit verlangen. Insgesamt 15 WingMan Gaming-Mäuse stapeln sich im Verlosungspool. **Wert: ca. 1.200 Mark.**

ViewSonic PT775



Sie wollen endlich eine schöne Aussicht genießen, wenn Sie Ihr Lieblingsspiel zocken? Dann sollten Sie Ihre alte Flimmerkiste schleunigst der Schrottpresse anvertrauen und sich dem 17-Zoll-Strahlemann PT775 von ViewSonic zuwenden. Einer wird gewinnen. **Wert: ca. 1.100 Mark.**

FF Mouse & mehr

Spiele-Controller **Logitechs Beitrag zu Trendthemen**

Die Logitech-Lounge abseits vom Messegedränge stand ganz im Zeichen der WingMan FF Mouse (PCA 5/99), die im endgültigen Design vorgeführt wurde. Der eigentliche Nager übernimmt im Grundsatz die Form der WingMan Gaming Mouse und verzichtet nur auf die Einkerbungen für einen besseren Controllerhalt. In Spielen wie Slave Zero (Accolade) und Gruntz (Monolith) konnte sich die Hardware-Redaktion schon kräftig durchschütteln lassen. Obwohl die Fingermassage enormen Spielspaß bereitete, sorgte die an der Unterlage festgeschnallte Maus für etwas Steuerverwirrung. Als sehr vorteilhaft empfanden wir die Tatsache, daß man neben der FF Mouse auch eine zweite USB-Maus betreiben kann. Auf der kraftverstärkten Spieleseite sind Mechwarrior 3, Heavy Gear 2, Shogo, Might&Magic VII und Abomination als Neuzugänge zu begrüßen. In eine ganz andere Richtung geht das WingMan Gamepad Extreme für 99 Mark, das als Konkurrenz zum Freestyle Pro von Microsoft an den Start geht. Im Freistil-Modus interpretiert das Pad die Bewegungen des Spielers als Richtungsänderungen im Spiel. Logitech will damit nicht nur den Motorrad-Freak ansprechen, sondern auch Rennfahrer, Sportspieler und Flugsimulanten glücklich machen. Die verwendete Technik soll die Präzision des Freestyle noch übertreffen, indem die Lageveränderung winziger Silikonteilchen als Steuermaßstab verwendet werden.

Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)

» Die FF Mouse wird dem Maus-Spieler eine völlig neue Dimension eröffnen. «



Fred Swan, Director of Marketing Logitech

Zwei Leuchtdioden informieren darüber, ob die USB-Maus aktiv ist und ob FF-Effekte ihr Unwesen treiben.

Bewegung macht frei: Das Gamepad Extreme agiert als Bewegungsmelder.

Voodoo3 3500/4000



Grafikkarten **Gute Stimmung bei 3dfx**

Wie schon auf der CeBIT veranstaltete 3dfx auch auf der E3 ein Höllenspektakel. Neben glideoptimierten Spielen wie Messiah, Diablo 2, Vampire, Giants oder Descent 3 stand die Voodoo3 3500 im Mittelpunkt des Geschehens. Entgegen ursprünglicher Ankündigungen wird der Starsprinter (183 MHz Taktfrequenz!) keinen digitalen Ausgang für Flachbildschirme, sondern einen TV-Tuner beherbergen. Eine externe Anschlußbox und die ausgefeilte Software sind die Grundlagen für gemütliche Fernsehabende und Videoschnitteinlagen am PC. Hochgeschwindigkeits-Freaks ohne Fernseh-Ambitionen schauen leider in die Röhre, da 3dfx keine Variante ohne Zusatzgimmicks produziert. Während Preis und Spielebundle offen sind, steht mit Juli immerhin der Erscheinungstermin fest. Fragen zur nächsten Grafik-Generation wehrte 3dfx händeringend ab.

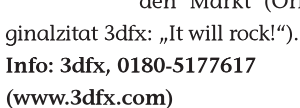
» Spätestens auf der ECTS im August wird 3dfx Details zur neuen Voodoo-Generation enthüllen. «



Marianne Herber, European Marketing Managerin 3dfx

Immerhin erfuhr die Hardware-Redaktion, daß es keinen Voodoo3 4000 geben wird. Diese V3-Version sollte ursprünglich im Sommer erscheinen und in der Hauptsache die AGP-4X-Funktionalität nachzuliefern. Den Zwischenschritt spart man sich bei 3dfx nun und bringt stattdessen Ende des Jahres einen rundumerneuerten Beschleuniger auf den Markt (Originalzitat 3dfx: „It will rock!“).

Info: 3dfx, 0180-5177617 (www.3dfx.com)



Eine Anschlußbox regelt die Zusammenarbeit mit externen Geräten.



Die Voodoo3 3500 wird mit TV-Tuner und 183 MHz Taktfrequenz ausgeliefert.

Live!Ware und Glide Wrapper

Software **Neue Treiber von Creative Labs**

Auf der Cover-CD

Die neue Live!Ware Version 2.0 bohrt jede SB Live! (Value) gehörig auf. Unter anderem serviert sie die Unterstützung von 32 3D-Audioströmen (bisher 8), EAX 2.0 (bisher 1.0) sowie 80 Spieleprofile mit vorab definierten Soundeffekten. Musikanten werden sich an bis zu 1.024 MIDI-Stimmen (bisher 512), dem Mixer und der Effektzuweisung auf MP3 erfreuen. Besitzer von vier Boxen können nun die Vorne-Hinten-Dimension regulieren. Ein heißes Eisen hat Creative Labs mit dem „Unified“-Treiber in der Mache, der in Betaform auf der Website steht. Er arbeitet als Glide-Wrapper, indem er Glide-Befehle in Direct3D umwandelt. Jede Creative-Labs-Karte soll Spiele für die Glide-Schnittstelle in einer aktzeptablen Geschwindigkeit darstellen können. Ob der Treiber im Juni erscheint, wird von der Rechtslage abhängen.

Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.soundblaster.com)



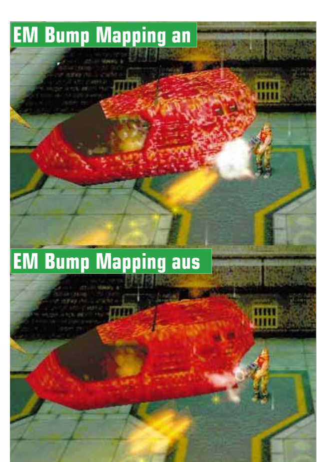
Die SB-Live!-Software hat dieses schicke Mixer-Programm im Handgepäck, das die Bedienung der Klangplatine wesentlich erleichtert.

Maximales von Matrox



Auf der CeBIT sorgte Matrox für Aufsehen, da der hauseigene Rechenkünstler G400 erstaunliche Grafikqualitäten offenbarte. In unserem Preview erfahren Sie, ob neben der 3D-Effektsammlung auch die Geschwindigkeit stimmt.

Während die ersten V3- und TNT2-Karten bereits in den Läden stehen, basteln die Matrox-Techniker noch bis Ende Juni auf Hochtouren am neuen Chip-Flaggschiff G400. Um Ihnen einen Vorgeschmack auf den spielerischen Nährwert geben zu können, haben wir unsere Testrechner mit einer Millennium G400 MAX mit 32 MB SGRAM bestückt.



Das Environment Mapped Bump Mapping sorgt für zusätzlichen Realismus in Spielelandschaften.

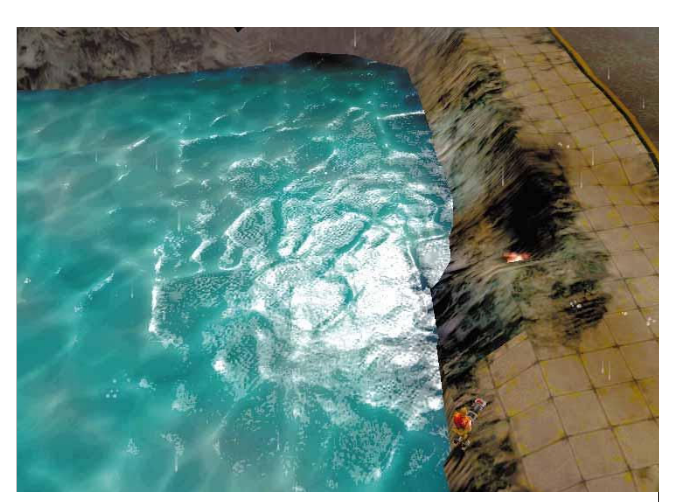
Versionen

G400-Varianten im Überblick.

Karte	Mill. G400	G400 MAX
Chiptakt	125 MHz	166 MHz
Speicher	16 MB	32 MB
RAM-Takt	166 MHz	200 MHz
RAMDAC	300 MHz	360 MHz
Preis (ca.)	DM 400,-	DM 600,-

Ausgepackt

Wie die übrige Kartenkonkurrenz bietet auch Matrox zwei Chipvarianten an, die sich hauptsächlich durch die Taktfrequenz unterscheiden. Als erstes geht der normale G400 mit 125/166 MHz (Chip/Speicher) an den Start, der im Endkundenbereich auf der Millennium G400 verbaut wird. Anschließend schiebt Matrox die Millennium G400 MAX nach, die mit bis zu 166/200 MHz rechnet. Generell läßt sich festhalten, daß die Geschwindigkeitsdifferenzen zwischen den Chips erst auf schnellen Rechnersystemen (Minimum: PII 350) und in hohen Auflösungen bzw. Farbtiefen Auswirkungen haben. Bei den Millennium-Features sind vor allem zwei hervorzuheben: „Dual-Head Display" basiert auf der Tatsache, daß die Millennium zwei Monitorausgänge hat. Mit anderen Worten: An einer Karte lassen sich zwei Monitore beziehungsweise ein Monitor plus Fernseher gleichzeitig betreiben. Im Spielebereich sind Multi-Monitor-Einsätze zwar noch dünn gesät, mit dem Flight Simulator 98 oder dem Combat FS sind sie jedoch schon Realität. Das zweite einzigartige G400-Feature betrifft das in DirectX 6 verwendete Environment Mapped Bump Mapping (siehe PCA 6/99), das den Realismus von Spieleumgebungen erhöht. Nur der G400 unterstützt EMBM bisher offiziell, alle anderen Chips berechnen lediglich die Standardvariante (Embossing). Die Unterschiede zwischen Embossing und EMBM sind dabei schnell erklärt. Während ersteres zwei Texturen (normale Textur plus Graustufentextur) übereinanderblendet, benötigt EMBM gleich drei Texturen – eine normale Textur plus Graustufentextur plus Umgebungstextur. Screenshots können diesen Effekt nur schwer einfangen, da EMBM seine Vorteile vor allem bei Animationen – wie beispielsweise Wellenbewegungen – ausspielen kann.



So echt kann Wasser wirken. Nur schade, daß Expendable dem Spieler kaum die Zeit läßt, die famose Landschaft zu bestaunen.



Der 32 MByte große SGRAM-Bildspeicher wird mit bis zu 200 MHz betrieben.

Der eigentliche 3D-Chip arbeitet mit satten 166 MHz und wird aktiv gekühlt.

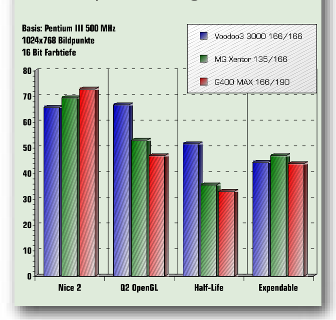
G400 MAX in Action

Alle G400-Karten werden mit der bewährten Matrox-PowerDesk-Software ausgestattet, die aber nur spärliche 3D-Einstellungen beinhaltet. In unserer Treiberversion war kein Schalter für die vertikale Synchronisation vorhanden; Matrox liefert diesen aber mit einem eigenen Utility nach. Unter Direct3D ist die G400 MAX dicht an der Konkurrenz dran. Während der Umstieg auf hohe Auflösungen bei der MAX geringe Geschwindigkeitsverluste zur Folge hatte, meisterte die Testplatine den 32-Bit-Modus mit Bravour. Unter OpenGL (Q2 und Half-Life) kam ein vollwertiger Beta-Treiber (ICD) zum Einsatz. Die Spielegeschwindigkeit war zwar recht ordentlich, die Qualität ist aber noch verbesserungswürdig. Eine Hürde für den Erfolg der Millenniums könnte der Preis sein, der bei 400 (G400) bzw. 600 Mark (G400 MAX) liegt. Außerdem war der Sockel-7-Auftritt treiberbedingt wackelig.

Thilo Bayer

Speed

Gerade in D3D-Spielen hält das Previewboard hervorragend mit. Unter OpenGL besteht Optimierungsbedarf.



Kartenkontrolle

Nach dem Schwerpunktthema in der letzten PCA steht in diesem Monat erneut das Thema Grafikkarten auf dem Programm. Trotz unserer Aufklärungsarbeit fällt vielen Lesern eine Kaufentscheidung schwer. Mit unserem Chip-Marktüberblick wollen wir deshalb alle Zweifel aus dem Weg räumen.

Wer heutzutage eine neue Grafikkarte kaufen will, steht vor einer nicht ganz einfachen Aufgabe. Die Angebotsvielfalt hat sich durch den Wegfall der 20 verschiedenen Voodoo-Anbieter kaum reduziert, da stattdessen 20 verschiedene Savage4-Boards im Laden stehen. Darüber hinaus gibt es verschiedene Varianten des gleichen Chips (TNT2 und Ultra, V3 2000 und 3000, G400 und MAX, Savage4 GT und Pro usw.), die sich durch die Rechengeschwindigkeit unterscheiden. Außerdem wird der interessierte Kunde mit Produktdifferenzierungen der Marke „mit/ohne TV-Ausgang“ oder „mit 16/32 MB“ konfrontiert. Bevor Sie also in den nächsten Laden stürzen, sollten Sie Ihre Kartenbedürfnisse genau kennen.

TNT2 gegen TNT2 Ultra

Die wichtigste Kaufentscheidung betrifft die Chipwahl: TNT2 oder TNT2 Ultra. Während TNT2-Platinen normalerweise mit 125/150 MHz (Chip/Speicher) arbeiten, rechnen die Ultras mit mindestens 150/183 MHz. Grundsätzlich lohnt sich eine Karte mit TNT2 Ultra erst ab einer Intel-CPU mit 400 MHz. Aber selbst auf einer 500-MHz-CPU liegt die Spielegeschwindigkeit zwischen TNT2 und Ultra erst in hohen Auflösungen bis zu 20% auseinander, weshalb Sie sich die hohen Investitionskosten gut überlegen sollten. Die Wahl zwischen 16 und 32 MByte RAM haben Sie lediglich bei TNT2-Karten; Ultras besitzen generell 32 MByte. In 16 Bit Farbtiefe haben Sie bei 16 MByte RAM keine Geschwindigkeitsnachteile gegenüber 32 MByte; erst in 32 Bit und höheren Auflösungen verlieren Sie ca. 15% Performance.

V3 2000 gegen V3 3000

Bei den Preisdifferenzen zwischen V3 2000 (259 Mark) und V3 3000 (399 Mark) kommen sparsame Spieler ins Grübeln. Generell ist festzuhalten, daß die Unterschiede zwischen den beiden V3-Versionen eher im Ausstattungs- als im Leistungsbereich liegen. Die abweichenden Taktfrequenzen (143 gegenüber 166 MHz) machen sich erst auf Intel-Rechnern jenseits der 300-MHz-Schallmauer und in hohen Auflösungen bemerkbar. Und bei K6-2-Rechnern reicht die V3 2000 locker aus, da eher die CPU als Rechenbremse auftritt. Da die 2000er-Version auch in PCI-Bauform verfügbar ist, ist sie bei Rechnern ohne AGP-Slot erste Wahl. Wer einen schnellen AGP-Rechner und das Bedürfnis nach einem TV-Ausgang hat, sollte sich die V3 3000 gönnen.

Savage4-Hintergrund

Im Konzert der beiden Großen spielt der Savage4 eine undankbare Rolle. Er ist vor allem ab 1.024x768 Bildpunkten langsam und muß hier sogar TNT, Rage 128 und Banshee ziehen lassen. Wahrscheinlich ist das nur 64 Bit breite Speicherinterface an der Misere schuld. Immerhin sind Savage4-Karten recht billig und dürften aufgrund der PCI-Versionen für Aufrüstler interessant sein. Außerdem sind die DVD-Fähigkeiten des Chips dank Motion Compensation besser als die des V3.

Thilo Bayer

Aufrüstung: V3 und TNT2

Sie wollen Ihrem Rechner eine Grafikkarte der Marke V3 oder TNT2 (Ultra) spendieren? Dann sollten Sie unseren Aufrüstungsbeschluß lesen. Zu jedem Chip geben wir Ihnen eine Empfehlung.

Matrox G200

Ab einem PII 300 können Sie bedenkenlos schwach werden, da schon hier TNT2 & V3 bis zu 50% schneller sind.

Voodoo Banshee

Sie sollten mindestens einen Pentium II 300 und einen 17-Zöller haben, um sinnvoll aufzurüsten. Besitzen Sie ein K6-2-System, dann bringt Ihnen eine neue Grafikkarte leider kaum etwas. Erst in 1.280x1.024 Bildpunkten ist eine V3 3000 hier ca. 20% Prozent schneller (K6-2 400).

Voodoo2

Wenn Sie über einen 17-Zoll-Bildschirm verfügen und höhere 3D-Auflösungen anstreben, dann sollten Sie sich das Upgrade ab einem PII 300 oder K6-2 350 gönnen. Genügen Ihnen jedoch 800x600 Bildpunkte, so macht das Aufrüsten aus Geschwindigkeitssicht erst ab einem Celeron 400 Sinn.

Riva TNT

Auf einem PII-300 oder kleiner ist das Upgrade nur in hohen Auflösungen (1024x768 +) empfehlenswert. Selbst auf einem PIII-500 ist die TNT-Geschwindigkeit in 800x600 noch sehr gut. Der Umstieg von TNT auf TNT2 bringt auf einem K6-2-System im übrigen herzlich wenig; hier sollte es schon eine V3 3000 sein.

Riva 128

Ab einem Pentium II oder K6-2 lohnt sich der Umstieg, wenn Sie Ihren Augen mindestens 800x600 Bildpunkte gönnen.



Demnächst auf Ihrer Cover-CD-ROM: der Anno-1602-Benchmark für 2D-Performance.

Preis-Check

Chipsatz	Kartenpreise
TNT2 Ultra	400-500 Mark
V3 3000	400 Mark
Riva TNT2	300-400 Mark
V3 2000	260 Mark
Savage4	200-300 Mark
Riva TNT	180-250 Mark
Banshee	150-200 Mark

Höchstgeschwindigkeit

Performance-Puristen aufgepaßt! Wir sagen Ihnen, wie flott V3, TNT2 (Ultra) und Savage4 im harten 3D-Spielealltag unterwegs sind.

Auf die recht einfache Frage nach dem schnellsten 3D-Chip gibt es leider keine einfache Antwort. Die Zeiten, in denen der Voodoo Graphics in jeder Kategorie der Performance-Gewinner war, sind längst vorbei. Mittlerweile beeinflussen Faktoren wie CPU, Grafik- und System-RAM, 3D-Schnittstellen, Auflösungen, Farbtiefen, 3D-Optionen und Taktfrequenzen die Rechenperformance. Globale Geschwindigkeitsaussagen der Marke „TNT2 Ultra ist schneller als V3“ (oder umgekehrt) können Sie getrost vergessen.

Fakten

- V3/TNT2 ab 350 MHz sinnvoll
- TNT2 schnellster D3D-Chip
- V3 schnellster Chip in Glide/OpenGL
- V3 dominiert K6-2/K6-III

Detailanalyse

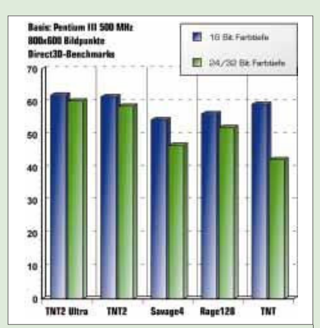
Trotz der vielen kleinen Faktoren, die die Grafikleistung beeinflussen, gibt es einige wichtige Grundregeln. Die wichtigste betrifft die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und CPU, die sich aus der 3D-Pipeline ergibt. Bis Sie ein fertiges Bild auf dem Monitor erblicken, hat es bestimmte Arbeitsschritte durchlaufen. Diese werden in einer gut organisierten Arbeitsteilung zwischen CPU und 3D-Beschleuniger durchgeführt. Die Graphen demonstrieren, daß V3 und TNT2 erst auf schnellen Rechnern jenseits der 350-MHz-Grenze richtig zur Geltung kommen. Besitzen Sie einen PII 300 und eine Grafikkarte mit TNT, so bringt Ihnen der Umstieg erst in höheren Auflösungen etwas. Gerade für Voodoo-Karten ist die Frage nach der im Spiel verwendeten 3D-Schnittstelle wichtig. Die V3 3000 liegt in reinen D3D-Spielen knapp hinter TNT2-Karten. In Titeln, die Glide oder OpenGL verwenden, kann sie den Spieß jedoch umdrehen. Auch Rechner mit 3DNow!-Support (AMD K6-2 und K6-III) sind eine Domäne von V3 und Banshee, da 3dfx frühzeitig seine Treiber angepaßt hat. nVidia ist hier immer noch einen optimierten Treiber schuldig. Der Umstieg auf hohe Auflösungen bereitet V3 und TNT2 (16 Bit) wenig Probleme, während der Savage4 auf einem schnellen Rechner ab 1.024x768 einbricht. Interessant ist auch die Performance in 32 Bit Farbtiefe, die in 1.280x1.024 schlecht ausfällt.

Thilo Bayer

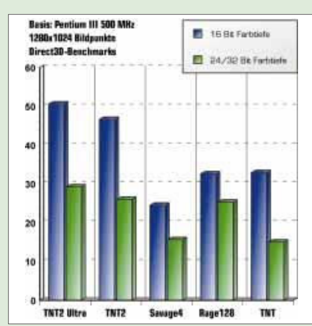
Drakan setzt mit 32Bit, Schatten und Bump Mapping Akzente.

3D-Speed in 32 Bit

Keine Frage: An die 3D-Qualität in 32 Bit Farbtiefe kommt nichts heran. Doch wie gut werden die Beschleuniger mit dem höheren Datenaufkommen fertig? Hier unsere erstaunlichen D3D-Ergebnisse:



In 800x600 ist die 3D-Welt noch in Ordnung. Alle Kandidaten verlieren kaum Performance beim Übergang von 16 auf 32 Bit Farbtiefe.



Ganz anders sieht die Situation in 1280x1024 Bildpunkten aus. Der Frameraten-Einbruch erreicht gerade bei den TNTs indiskutable Ausmaße.

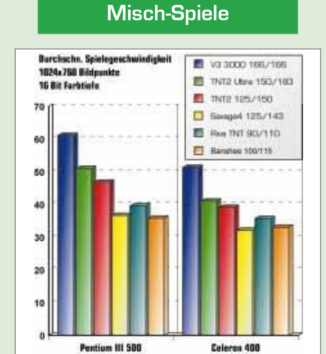
3D-Speed in 16 Bit

Um Ihnen den absoluten Geschwindigkeitsüberblick zu bescheren, haben wir alle wichtigen Kombikarten auf vier unterschiedlichen Rechnern getestet. Als reine Direct3D-Benchmarks kamen Nice 2 und Expendable zum Einsatz. Misch-Spiele sind Titel mit verschiedenen 3D-Schnittstellen wie Turok 2, Q2 oder Half-Life.

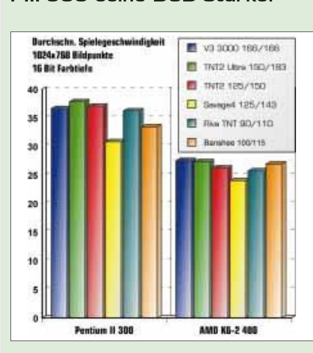
Direct3D-Spiele

Der TNT2 zeigt auf einem PIII-500 seine D3D-Stärke.

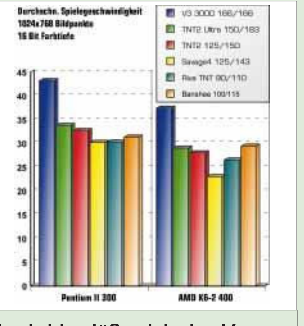
Misch-Spiele



Der V3 kann das Blatt wenden und liegt seinerseits in Front.



V3 ist knapp an TNT2 dran oder sogar schneller (K6-2).



Auch hier läßt sich der Voodoo3 nicht ausbremsen.

Eine Frage der Qualität

Geschwindigkeit ist nur eine Seite der 3D-Medaille. Ohne die entsprechende 3D-Optik werden auch die schnellsten Spieleausflüge zum Rohrkrepierer. Wer wird der Gewinner unseres Chip-Schönheitswettbewerbs?

Während die Geschwindigkeit von Grafikkarten vergleichsweise objektiv meßbar ist, stellt sich die Situation bei der 3D-Bildqualität ganz anders dar. Auf der einen Seite stehen Spiele-Benchmarks, die nach einem Testdurchlauf einen annähernd genauen Wert ausgeben. Auf der anderen Seite stehen subjektive Eindrücke, die sich beim Probespielen ergeben und die durch Screenshot-Vergleiche gefestigt werden können. Und genau hier beginnt das Dilemma derartiger Qualitätsvergleiche, da man bei vielen (vor allem älteren) Spielen auf den ersten Blick keinen Unterschied zwischen der Bildausgabe auf Voodoo3, TNT2 oder Savage4 sieht. Das liegt zum einen daran, daß viele Titel nur auf Texturen mit 8 oder 16 Bit Farbtiefe (also 256 bis 65.000 Farben) zurückgreifen oder nur wenige Texturebenen verwenden. Und selbst wenn ein Spiel die Ausgabe mit 24/32 Bit (16,7 Mill. Farben) anbietet, muß man diesen Unterschied noch lange nicht sehen (wie z. B. bei Turok 2). Außerdem sind 3D-Spiele in der Regel recht hektisch und rasend schnell, so daß „Fehldarstellungen" durch die 16-Bit-Technik im Effektgewitter untergehen.

Schönheitskonkurrenz

Wenn man als Tester also sichtbare Qualitäts-Unterschiede zwischen den Grafikchips vorführen will, muß man schon zu brandneuem Spielematerial greifen. In unserem Fall waren dies die Vollversion von Expendable (D3D) sowie die Demo von Quake 3 Arena (OpenGL). Bitte beachten Sie, daß diese Spiele keinesfalls repräsentativ für die aktuelle Marktsituation sind. Expendable setzt sich deutlich von der 3D-Effekt-Konkurrenz ab, während Q3A erst Ende des Jahres erscheint. Bis dahin haben alle Treiberentwickler genug Zeit, um ihre OpenGL-Schützlinge zu optimieren. Da wir aus Platzgründen nicht von allen aktuellen Grafikchips Screenshots abdrucken können, servieren wir Ihnen zusätzlich eine Tabelle mit unseren subjektiven Qualitätswertungen.

Thilo Bayer

3D-Bildqualität

Karte	16 Bit	32 Bit
TNT2	2+	1-
TNT	2+	1-
Voodoo3	2-	-
Banshee	2-	-
Voodoo2	2-3	-
Savage4	2-	1-
Rage 128	3+	1-

Riva TNT2 32 Bit — Voodoo3 16 Bit

Quake 3 Arena wird eines der ersten Spiele sein, welche die grafischen Qualitäten der Chips ausreizen. Unsere Foto-Montage demonstriert, wie die Q3A-Demo auf V3 und TNT2 zur Geltung kommt.

Prüfstand: Expendable

Der dickste Direct3D-Qualitätsbrocken stellt im Moment Expendable von Rage dar. Bei 3D-Features wie Bump Mapping, Echtzeitschatten, Echtfarben-Rendern und trilinearem Filter können die Chips zeigen, was in ihnen steckt. Wir haben verglichen.

16 Bit Farbtiefe | 22/32 Bit Farbtiefe

3dfx Voodoo3



Besonders der Rauch wirkt stark aufgerastert.



Der 22-Bit-Filter des V3 poliert die Pixel leicht auf.

nVidia Riva TNT2



Schon in 16 Bit ist die 3D-Qualität sehr ansprechend.



In 32 Bit sind die TNT2-Transparenzeffekte perfekt.

S3 Savage4



Rauch und Blinklicht sind sichtbar aufgepixelt.



In Echtfarben ist die Qualität jedoch hervorragend.

FAZIT

16 Bit Farbtiefe: Keine Frage: Der TNT2 ist in 16 Bit Farbtiefe der klare Sieger – wenn man das MIP Mapping ganz ausstellt. Überraschenderweise trägt der Savage4 hier die rote Laterne. Zwischen TNT2 und Savage4 liegt der V3 mit einer annehmbaren Bildqualität.

22/32 Bit Farbtiefe: Sowohl TNT2 als auch Savage4 glänzen in 32 Bit mit 3D-Bildern ohne Fehl und Tadel. Die maximale V3-Qualität mit 22-Bit-Filter kommt dagegen nicht an. Aber: Ab 1.024x768 (Savage4) bzw. 1.280x1.024 (TNT2) sinkt die 3D-Geschwindigkeit in 32 Bit dramatisch ab.

Erste Hilfe

Kaum sind die ersten Vertreter der 3D-Frühjahrskollektion angekommen, erscheinen die ersten Hilferufe von Leserseite. Die Hardware-Redaktion hat deshalb V3- und TNT2-Platinen um sich geschart und Härtetests durchgeführt.

22-Bit-Rendern mit Voodoo3



Auf der Cover-CD

Weil der V3-Chip bekanntermaßen keine Bildausgabe in 24/32 Bit beherrscht (er rechnet nur intern mit 32 Bit), hat ihm 3dfx als Ersatz einen Verschönerungsfilter spendiert (auch 22-Bit-Rendern genannt). Dieser muß über die 3dfx-Tweaks oder über PowerStrip für Direct3D und Glide aktiviert werden. In der mit den V3-Karten ausgelieferten Treiberversion (1.00.00) ist jedoch nur der D3D-Filter korrekt eingebaut; das Glide-Pendant sollte man über PowerStrip oder unser Programm auf der Heft-CD einschalten. Jeder V3-Anwender sollte sich den 22-Bit-Filter gönnen, da er nur 2-3% Geschwindigkeit kostet, dafür aber ein besseres Bild beschert. Er sorgt für weichere Farbverläufe und wird nach dem Schreiben der Daten in den Speicher aktiv.



Die Unterschiede zwischen der Bildausgabe in 16 und 22 Bit Farbtiefe sind in der Nahansicht gut zu erkennen.

Voodoo3 und OpenGL

OpenGL-Spiele wie Half-Life oder Heretic 2 laufen auf Voodoo-Karten besonders flott. Der Grund: 3dfx unterstützt nicht alle OpenGL-Funktionen, sondern lediglich die für Spiele wichtigen Elemente. Dieser Mini-Treiber ist eine einzelne dll-Datei und wurde in den letzten Monaten weiterentwickelt. Die mit den Spielen ausgelieferten Mini-Treiber sind jedoch schon veraltet, wenn der Titel auf den Markt kommt. Deshalb ist es wichtig, den im Spieleordner schlummernden Mini-Treiber regelmäßig zu aktualisieren. Auf der Voodoo3-CD finden Sie ein Installations-Programm, das Ihre Festplatte absucht und alle Mini-Treiber auf den neuesten Stand (Version 1.48) bringt. Sofern Sie also Probleme mit Half-Life haben, sollten Sie prüfen, ob die 3dfxgl.dll auch die Versionsnummer 1.48 trägt. Für V2 und Banshee sollten Sie weiterhin den GL-Treiber 1.46 bzw. 1.47 verwenden.



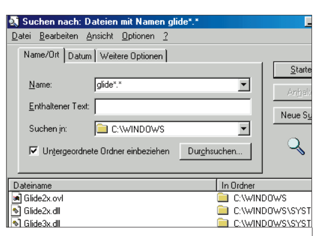
Den aktualisierten Mini-OpenGL-Treiber müssen Sie manuell von der Voodoo3-CD installieren.

Installation von Voodoo3



Auf der Cover-CD

Wenn in Ihrem Rechner schon eine Voodoo-Karte steckt, sollten Sie vor der Installation einer V3-Platine Vorbereitungen treffen. Der Auslöser für Probleme sind Dateien der Marke „glide*.*“, die vor dem V3-Einbau zu löschen sind. Sofern Ihre Grafikkarte einen Deinstallations-Mechanismus kennt, nutzen Sie ihn auf jeden Fall. Dadurch werden die meisten der Störkandidaten aus dem System geworfen. Ansonsten hilft nur das Löschen von Hand, indem Sie im Windows- und System-Ordner nach glide*.*-Dateien suchen und diese killen. Ein weiteres Sorgenkind ist ein Eintrag in der Registrierungsdatei, der Voodoo-Graphics- und V2-Karten als Direct3D-Gerät definiert. Manche Leser haben sich mit dem Problem bei uns gemeldet, daß sie bei keinem D3D-Spiel die V3 auswählen können. Unser Registry-Aufräumer auf der Cover-CD entfernt den Eintrag und macht den Weg für D3D-Spaß mit der V3 frei. Ein weiteres Problemfeld scheint bei bestimmten LX-Motherboards der ersten Generation zu bestehen. Unter www.weslow.net/bytethis/reviews/voodoo3/lx_incompatibility.html findet sich ein Artikel, der die Inkompatibilität zwischen ABIT LX6 (Rev. 1.1 mit AGP Chipsatz FW82443LX) und V3 3000 beschreibt. Generelle Erkenntnisse lassen sich daraus nicht ableiten. Sollten Sie nicht weiterkommen, wenden Sie sich bitte unter 0180-5177617 an die 3dfx-Hotline.



Vor einem V3-Einbau sollten Sie nach Glide-Dateien suchen.

Voodoo3 und 3D-Spiele



Auf der Cover-CD

Wie schon der Vorgänger Voodoo Banshee macht auch der V3 bei bestimmten Spielen Zicken. Auf der Sorgenkinder-Liste stehen unter anderem die EA-Titel NFS III, NHL 99, NBA Live 99 und Triple Play 2000, die jedoch durch offizielle Bugfixes auf der Heft-CD besänftigt werden. Wenn Sie die aktuelle Version von FIFA 99 (1.11) verwenden, dürften V3-Probleme Geschichte sein. Diese Spiele nutzen das gleiche Grafikkarten-Setup, das leider keinen Eintrag für den V3 kennt. Die Bugfixes erweitern die Kartenliste einfach um Voodoo3-Einträge. Wer anschließend NFS III in traumhaften 1.600x1.200 Bildpunkten genießt (dazu müssen Sie den ersten Eintrag im Setup auswählen), weiß die Geschwindigkeit des V3 richtig zu schätzen.

Treiberwirrwarr Voodoo3

In der Endkundenverpackung von V3 2000 und 3000 ist das Treiberpaket 1.00.00 enthalten. Auf der Internetseite von 3dfx gibt es mittlerweile einen WHQL-Treiber neueren Datums, der aber nicht zu empfehlen ist. Er bietet zwar die gleichen Bestandteile, verzichtet jedoch auf die 3dfx-Tweaks. Noch verwirrender wird die Situation durch Q3-kompatible Treiber, die seit dem 10.5. auf der Internetseite stehen. Sie beinhalten zwar den langersehnten OpenGL-Treiber (ICD), wurden aber nur mit der Q3-Testversion und nicht mit anderen OpenGL-Spielen überprüft. Bei unserem Kurztest mit Q2 konnten wir anstandslos zwischen 3dfx MiniGL und normalen OpenGL umschalten, wobei der Mini-Treiber ca. 15% schneller ist. Das neue V3-Treiberpaket bringt aber nur dann etwas, wenn Sie die Q3 spielen wollen. Bei allen Treiberversionen gilt, daß Sie nur über PowerStrip oder über einen direkten Registry-Eingriff die vertikale Synchronisation ausschalten können. Das Übertakten von V3-Karten können Sie ebenfalls per PowerStrip durchführen. Dann sollten Sie aber einen Aktivkühler anbringen und nachher nicht klagen, wenn Ihre Garantieansprüche flöten gehen.



Um Q3 Arena spielen zu können, benötigen Sie die V3-Treiber von der 3dfx-Homepage.

Riva TNT2/G400 und Sockel 7



Auf der Cover-CD

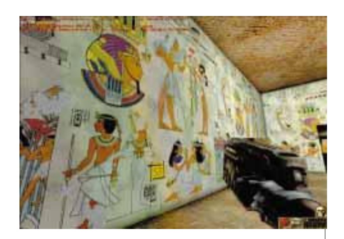
Mit dem Erscheinen des Riva TNT und des G200 ergaben sich zahlreiche Probleme im Zusammenhang mit Sockel-7-Systemen. Diese sind zwar mittlerweile weitgehend behoben, der Einbau einer TNT2- oder G400-Karte kann jedoch erneut zum Nervenspiel werden. Besonders wichtig sind BIOS-Einstellungen wie „Assign IRQ to VGA" und „System BIOS, Video BIOS und Video RAM Cacheable" des Motherboards. Der erste Eintrag ist unbedingt auf „Enabled" zu stellen, weil die Karte sonst nicht korrekt installiert werden kann. Ergeben sich im Betrieb unerklärliche Abstürze, hilft das Deaktivieren der obengenannten Cache-Einträge. Weitere Lösungsansätze: „Read around write" und „Cache Pipeline" auf „Disabled" stellen (beide Einträge sind in der Chipset-Sektion des Motherboard-BIOS). Ebenfalls von Bedeutung sind die IRQ-Routing-Treiber (Mini-Port) sowie die AGP-Treiber, die mit dem Motherboard geliefert werden. Diese sollten Sie vor der Installation des Kartentreibers in das System integrieren. Auf der Heft-CD finden Sie brandneue AGP-Treiber für Boards auf VIA-MVP3- oder Aladdin-V-Basis.

Unreal-Patch Version 2.24



Auf der Cover-CD

Auf der Heft-CD finden Sie die neueste Unreal-Version 2.24, die nur für die Besitzer der Verkaufsversion gedacht ist. Das mit der V3 3000 gebundelte Unreal sollten Sie damit nicht patchen. Die Verbesserungen beinhalten unter anderem einen verbesserten OpenGL-Support für TNT2 und Konsorten sowie die Voodoo3-Kompatibilität. Wer also eine V3 2000 erworben hat und Unreal zocken will, sollte das Spiel noch einmal komplett neu installieren und dann direkt den 2.24-Patch nachschieben. Auf diese Weise war Unreal bei uns problemlos in 1.600x1.200 Bildpunkten spielbar. TNT- oder TNT2-Besitzer sollten unbedingt den brandneuen OpenGL-Renderer ausprobieren, der eine atemberaubende Bildqualität auf den Monitor zaubert. Wer weiterhin dem Direct3D-Modus treu bleiben will, sollte den Performance-Patch auf der Heft-CD anwenden. Er beseitigt den Bilderschluckauf, der mit dem 2.24-Patch wieder auftaucht.

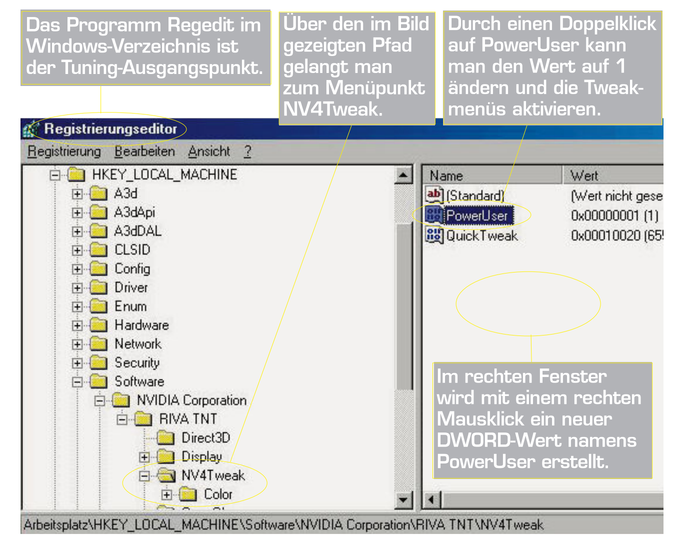


Dank des 2.24-Patches läuft die Verkaufsversion von Unreal auf V3 und unter OpenGL.

Performancetips Riva TNT2



Manche Karten-Hersteller wie Guillemot greifen auf den TNT2-Referenztreiber und das dazugehörige 3D-Menü zurück. Andere Platinen-Produzenten wie Elsa oder Diamond stricken den Treiber um und bauen ihr eigenes Options-Menü. Im Endeffekt gelten Performancetips jedoch für alle TNT2-Karten, da die Einstellmöglichkeiten die gleichen sind. Die wichtigste Geschwindigkeitsbremse ist die aktivierte vertikale Synchronisation (Vsync), da die Grafikkarte bei ihren Berechnungen auf den Monitor warten muß. Beim TNT2-Referenztreiber (und damit auch bei der MG Xentor) muß man erst untenstehenden Trick anwenden, um den VSync-Eintrag freizulegen. Elsa und Diamond bieten hingegen standardmäßig einen Schalter an, der die Zusammenarbeit zwischen Beschleuniger und Monitor entkoppelt. Weiterhin wichtig: das automatische MIP-Mapping (am besten mit 12 Stufen) und der DirectX-5-Kompatibilitätsmodus. Ersteres bringt bei Nice 2 oder Motorhead 10-20% mehr 3D-Geschwindigkeit, auch wenn die 3D-Qualität etwas darunter leidet. Der DX5-Schalter deaktiviert die Multi-Texturing-Funktion des TNT2, was nur bei DX5-basierenden Spielen wie Half-Life (D3D) einen Performance-Pluspunkt bringt. Bei Motorhead sorgt der Schalter dafür, daß das Spiel überhaupt an den Start geht. Mittels PowerStrip können Sie im übrigen jede TNT2-Karte hochtakten. Geschwindigkeitsvorteile erzielen Sie damit aber nur auf High-End-Rechnern.

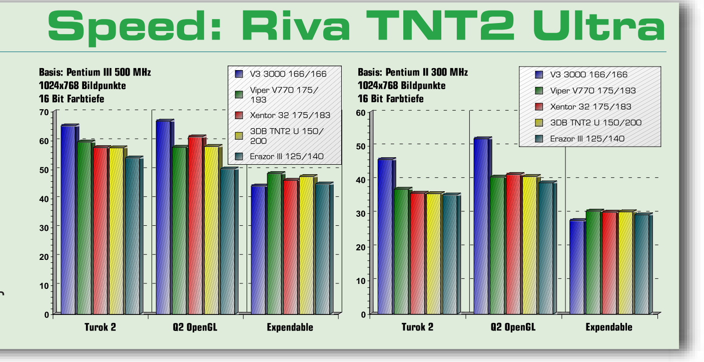


3D-Riese: Riva TNT2 Ultra

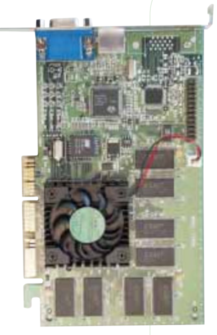
Was haben alle TNT2-Ultra-Karten gemeinsam, außer daß sie ultraschnell in Direct3D und ultrateuer sind? Richtig: den obligatorischen Aktivkühler und 32 MByte RAM.

Speed: Riva TNT2 Ultra

Die Graphen zeigen, daß der TNT2 hervorragend mit der CPU-Leistung skaliert. Auf einem PII-300 ist die V3 3000 in Turok2 und Q2 ein gutes Stück voraus, während der Vorsprung auf einem PIII-500 zusammenschmilzt. Die Erazor III hält sich gut im Rennen.



Creative Labs 3DB TNT2 Ultra



Creative Labs (089-9579081) macht seinem Ruf alle Ehre und bietet mit der 3D Blaster TNT2 Ultra ein erstklassiges Ausstattungspaket. 32 MB SDRAM mit 5 ns Bausteinen, TV-Ausgang, Expendable und Rollcage als Vollversionen sowie Kalibrierungs-Software (Colorific/3Deep) sind die Eckdaten des 449 Mark teuren Beschleunigers. Was die Rechenleistung angeht, so arbeitet die Blaster mit 150/183 MHz. Ein entsprechender RAM-Schieberegler reicht bis 200 MHz, die auch im Dauerbetrieb keine Probleme bereiten. Damit kommt die Karte nicht ganz an die Viper 770 ran, ist aber gerade in Direct3D höllisch schnell. Treiberseitig hat Creative Labs die bekannten TNT-Optionen in ihr Platinenmenü gepackt, an denen der Anwender nach Lust und Laune rumschrauben kann. Im Vergleich zur Konkurrenz spart sich der Soundblaster-Erfinder den AGP-4X-Modus, weshalb die Karte nur in aktuelle Motherboards mit AGP-Slot paßt.

Stärken: Direct3D-Speed, gute Ausstattung, 3D-Optionen
Schwächen: Preis, AMD-Support, 32-Bit-Rendern ab 1.280x1.024

Ausstattung:	1-
Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

Guillemot MG Xentor 32

Nach der Xentor schickt Guillemot (0211-338000) nun eine 32-MB-Variante mit TNT2 Ultra ins Rennen. Neben der höheren RAM-Ausstattung hat man der Xentor 32 einen TV-Ausgang, eine Taktung von 175/183 MHz und eine neue Treiberversion (1.30 anstatt 1.25) spendiert. Der Aktivkühler thront zwar etwas windschief auf dem Chip, fächelt jedoch genug frische Luft zu. Spielebundles sucht der Käufer vergebens, weshalb die angepeilten 499 Mark etwas happig erscheinen. Im Spieleparcours schlägt sich die Xentor 32 wacker und ist dank der neueren Treiberversion unter OpenGL einen Hauch schneller als die Kollegen. Der direkte Vergleich zur Xentor mit 16 MB fällt ernüchternd aus: Die 200 Mark Aufpreis stehen in keinem Verhältnis zum Mehr an Spielegeschwindigkeit. Erst auf einem PIII-500 sowie in hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe machen sich Unterschiede bemerkbar.

Stärken: Direct3D-Speed, hohe Grundtaktung, OpenGL-Performance
Schwächen: AMD-Support, 32-Bit-Rendern ab 1.280x1.024, hoher Preis

Ausstattung:	1-2
Features:	1-2
Performance:	1-2
Gesamturteil:	**1-2**

Vergleich

Grafikkarten	
Diamond Viper V770	1-
3D Blaster TNT2 Ultra	1-2
GI MG Xentor 32	1-2
Voodoo3 3000	1-2
Elsa Erazor III	1-2
GI MG Xentor	2+
ATI Rage Fury 32	2
Diamond Viper V550	2
Graphics Blaster TNT	2-
Hercules Dynamite TNT	2-
Diamond Monster Fusion	2-
Elsa Erazor II	2-
Maxi Gamer Phoenix	2-
Elsa Victory II	2-3
Stealth III S540	2-3
3D Blaster Savage4	2-3
Elsa Winner II	2-3

Diamond Viper V770 Ultra

PC ACTION GOLD



Für 459 Mark erhält der Käufer einen recht dicken Karton, der neben der aktivgekühlten TNT2-Ultra-Platine zwei Vollversionen beireithält (Superbike World Championship und Wild Metal Country). Hardwareseitig verzichtet die standardmäßge Viper 770 Ultra auf einen TV-Ausgang, bietet als Entschädigung aber eine umfangreiche 3D-Software namens InControl Tools. Damit kann der Zocker Spiel für Spiel festlegen, ob er Geschwindigkeit oder Bildqualität den Vorzug gibt. Ein bestimmter Eintrag namens 3D Turbo Gauge gilt global für alle Spiele und ist nichts anderes als ein MHz-Schieberegler. Auf diese Weise wird aus der grundsätzlich mit 150/183 MHz arbeitenden Platine schnell ein 175/193-Geschoß, das durch Chiplüfter und SDRAM mit 5,5 ns Zugriffszeit auf Dauer Spaß bereitet. Insgesamt lief die V770 Ultra in unseren Tests sehr stabil und lag knapp an der Spitze der Ultra-Konkurrenz. Wer eine weniger dicke CPU der Marke PII-300 oder K6-2 besitzt, sollte sich für 359 Mark lieber eine normale V770 holen.

Stärken: D3D-Speed, Softwarebundle, Tuning-Optionen über Software
Schwächen: Preis, AMD-Support, 32-Bit-Rendern ab 1.280x1.024

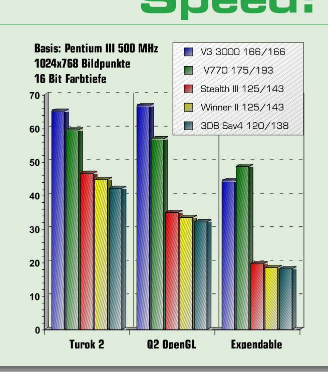
Ausstattung:	1-2
Features:	1-
Performance:	1-
Gesamturteil:	**1-**

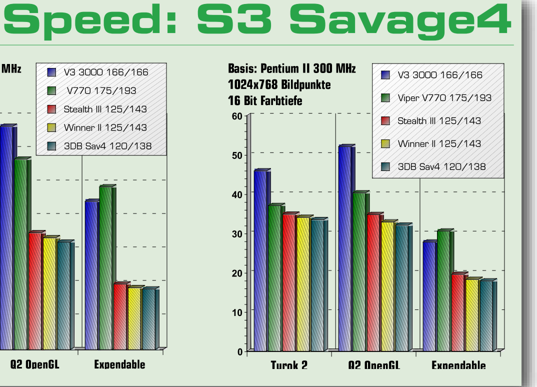
3D-Einstieg: S3 Savage4

Mit deutlicher Verspätung kommen die ersten Savage4-Boards nun endlich in den Handel. Wie nah sind Winner II & Konsorten an TNT2 und Voodoo3 dran? Wir liefern die passenden Antworten.

Speed: S3 Savage4

Auf einem PII 300 hält sich der Abstand zu V3 und TNT2 noch in Grenzen, mit einem PIII 500 sind die Savage4-Boards aber überfordert. Für Auflösungen jenseits von 800x600 Bildpunkten ist der Savage4 kaum geeignet; hier sind sogar TNT, Rage 128 und Banshee schneller.





Creative Labs 3DB Savage4

Aus der 3D-Blaster-Reihe serviert Creative Labs (089-9579081) seit Mitte Mai seinen Savage4-Pro-Beitrag. Die Ausstattungsseite fällt für den günstigen Preis von 280 Mark recht ordentlich aus. Im Karton findet der Käufer Expendable und die für Creative Labs üblichen Grafikkarten-Utilities, während die Platine satte 32 MByte SDRAM aufweist. Im Savage4-Teilnehmerfeld ist sie am niedrigsten getaktet (110/125 MHz für Chip und Speicher), was sich in einer meßbar geringeren 3D-Geschwindigkeit niederschlägt. Mit Hilfe des eingebauten Übertaktungs-Programms lief die Platine bei uns aber auch mit 120/138 MHz stabil, außerdem bietet die Blaster-Platine von allen Savage4-Brettern die meisten Tuning-Optionen. Das tröstet aber kaum über die Tatsache hinweg, daß sie nur in 800x600 Bildpunkten überzeugen kann. Die Performance in 32 Bit fällt ebenfalls nicht schlecht aus, auch wenn wieder nur 800x600 Pixel spielbar sind.

Stärken: 32 MB RAM, günstiger Preis, zahlreiche 3D-Optionen
Schwächen: Niedrige Taktfrequenz, nur in 800x600 schnell

Ausstattung:	2+
Features:	2+
Performance:	3

Gesamturteil: 2-3

Elsa Winner II

Von den zahlreichen Winner-II-Versionen haben wir uns die 16-MB-Variante herausgepickt, die mit 125/143 MHz (Chip/Speicher) getaktet ist und 200 Mark kostet. Elsa (0241-6065112) bietet auch eine 32-MB-Version an, die mit SDRAM (anstatt SGRAM) und einem Speichertakt von 135 MHz arbeitet. Der uns zur Verfügung gestellte Treiber wurde von Microsoft zertifiziert und erlaubt keine 3D-Einstellungen. Um wenigstens den wichtigen Performance-Faktor VSync auszuschalten, sollten Sie das Programm „Regedit“ aus dem Windowsordner öffnen und sich bis hier durchklicken (HKEY_Local_Machine/System/CurrentControlSet/Services/Class/Display(XXX)/D3D). Dann erstellen Sie mit der rechten Maustaste eine neue Zeichenfolge namens „WV“ und setzen den Wert auf „OFF“. Mit dieser Maßnahme kommt die Winner II knapp an die Stealth III heran und ist damit in 800x600 flott unterwegs. Dies dürfte auch die optimale Auflösung für die Zusammenarbeit mit der 3D-Brille Revelator von Elsa sein.

Stärken: Preis, Treiber, hohe Garantiezeit, Revelatorfähig
Schwächen: Keine 3D-Optionen, nur in 800x600 schnell

Ausstattung:	2
Features:	2
Performance:	3+

Gesamturteil: 2-3

Diamond Stealth III S540

Diamond (08151-266330) setzt bei seiner 32-MB-Variante des Savage4 Pro auf die maximale Taktfrequenz von 125/143 MHz (Chip/Speicher). Softwareseitig sind die In-Control-Tools erwähnenswert, die dem Anwender einen Schalter für die vertikale Synchronisation an die Hand geben. Wie beim Kollegen Viper 770 ist dieser aber für jedes Spiel einzeln einzustellen. Die Benchmarkergebnisse zeigen, daß lediglich 800x600 Bildpunkte in 16/32 Bit zu den Highlights der Karte gehören. Wie alle Savage4-Platinen skaliert auch die Stealth III relativ schlecht mit der CPU-Leistung. Bei Spielen wie Q2 oder Expendable gibt es in 1.024x768 Bildpunkten keinen Unterschied zwischen einem PII 300 und einem PIII 500. Die 32-Bit-Geschwindigkeit ist ordentlich, sie wird aber durch kleine „Tricks“ im Treiber begünstigt (nur 16 Bit Z-Buffer, keine 24-Bit-Texturen). Den direkten Preis-Wettkampf mit der V3 2000 verliert die Stealth III eindeutig.

Stärken: 32 MB RAM, Preis, schnellste Savage4-Karte
Schwächen: Starke Wärmeentwicklung, nur in 800x600 schnell

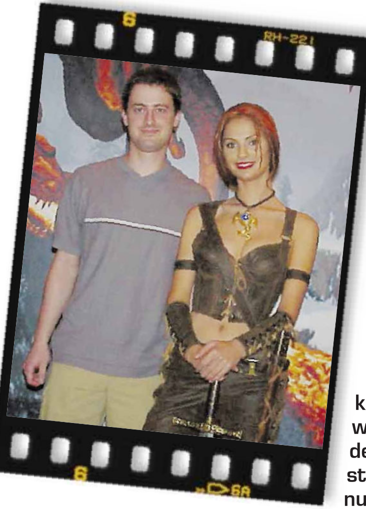
Ausstattung:	2+
Features:	2+
Performance:	3+

Gesamturteil: 2-3

Vergleich

Grafikkarten	
Diamond Viper V770	1-
3D Blaster TNT2 Ultra	1-2
GI MG Xentor 32	1-2
Voodoo3 3000	1-2
Elsa Erazor III	1-2
GI MG Xentor	2+
ATI Rage Fury 32	2
Diamond Viper V550	2
Graphics Blaster TNT	2-
Hercules Dynamite TNT	2-
Diamond Monster Fusion	2-
Elsa Erazor II	2-
Maxi Gamer Phoenix	2-
Elsa Victory II	2-3
Stealth III S540	2-3
3D Blaster Savage4	2-3
Elsa Winner II	2-3

Spiele-Index



Noch lachen sie, unsere beiden E3-Krieger Christian M. und Harald, noch bewegen sie sich frank und frei übers Messegelände. Als sie Tage später in die Redaktion zurückkehrten, bot sich uns jedoch ein ganz anderer Anblick: Aschfahl und gebeugt von der Last unzähliger Pressemappen schlichen sie herein und begannen mit letzter Kraft, ihren Messebericht zu tippen …

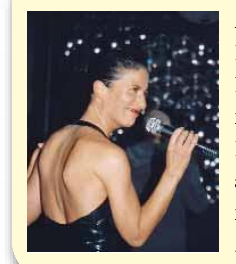
Eigentlich sollte sich Thilo ja auf der E3 um die Spiele-Hardware kümmern, aber dann war er kaum noch vom Psygnosis-Stand wegzubringen. Der Grund: Rynn hatte es ihm angetan, die Heldin des heißerwarteten Action-Titels Drakan. Fortan spielten Joysticks und Mäuse in den Gedanken unseres Hardware-Redakteurs nur noch eine untergeordnete Rolle …

Fundsachen

Es ist eine altbekannte Weisheit unter PC-Benutzern, daß die Aussagekraft von Fehlermeldungen des öfteren ein wenig zu wünschen übrig läßt. Trotzdem ist das Phänomen Fehlermeldung immer wieder für Überraschungen gut – Harald staunte nicht schlecht, als kürzlich nebenstehende kryptische Botschaft auf seinem Monitor erschien. Herr Fränkel wußte dank seiner überragenden Polnisch-Kenntnisse natürlich sofort, wo er Hand anlegen mußte, um den Fehler zu beheben!



Worte des Monats



Anläßlich des Lula-Look-alike-Contests im Münchner Heizkraftwerk K4 verdingte sich die bestens gelaunte CDV-PR-Managerin Claudia Rieflin (links) zur Abwechslung mal als Moderatorin. Obwohl eine der fünf megablonden Lula-Kandidatinnen sogar eine selbstgeschriebene erotische Kurzgeschichte zum Besten gab, konnte Claudia immer noch mit Fug und Recht von sich behaupten: *„Ich bin hier die intellektuelle Brünette in diesem Laden!“* ;-)



In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. JULI

Need for Speed 4

Rasante Rennspielkost mit Supergrafik schickt in Kürze Electronic Arts mit Need for Speed 4 auf die Piste. Was sich gegenüber dem Vorgänger alles getan hat, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht.



Dungeon Keeper 2



Der Reaper macht wieder die Runde! Schaurige Atmosphäre mit einem Schuß schwarzen Humors verspricht Dungeon Keeper 2. Wir sagen Ihnen, ob Bullfrog auch ohne Peter Molyneux in der Lage war, einen würdigen Nachfolger für den Strategie-Klassiker zu designen.

AUSSERDEM…

Tips und Tricks zu Die Völker, Star Wars: Die dunkle Bedrohung, Outcast und vieles mehr …


COMPUTEC MEDIA
08/99
Österreich öS 80,-; Schweiz sfr 9,90; Luxemburg lfr 225,-; Belgien bfr 225,-; Niederlande hfl 12,60;
Dänemark dkr 40,-; Italien Lit 12.000; Griechenland DR 1.600; Spanien Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
Lust auf Computerspiel
PC ACTION
NEU! DM 9,99 · MIT ZWEI CD-ROMs
Dark Colony
Echtzeitstrategie von Interplay
VOLLVERSION
Braveheart
Getestet: Mel Gibsons Schotten-Epos
Kingpin
Kontroverses Gangsterspiel im Test
DVD-Special
Infos, Tests und Einbautips für Ihren Kino-PC
Demo-Premiere
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung
Das Adventure zum Kinofilm – ein Level voll spielbar!
Demo-Premiere
Star Wars: Racer
Testen Sie als Anakin Skywalker eine Strecke
Nur bei PC Action
Spielerforum
Levels und Add-Ons zu 20 Blockbustern
VOLLVERSION, 7 DEMOS & 3 VIDEOS
DAZU ÜBER 65 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...
Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
Star Tre
VOYAGE
Elite Forc
Alles über den Kult, das Actio
spiel und die Quake-3-Gra
plus Jeri Ryan „Seve
Nine" im Interv
NEU!
Spielerfor
News • Szene •
Ligaspiele • Onl
Software
Jetzt jeden Monat auf 32 Seiten
2 RIESEN-POSTER
zu Drakan und Dungeon Keeper 2
AGE OF EMPIRES II
AGE OF KINGS
• 5-Minuten-Vi
• Interviews mi
den Designern • Erste Eindrücke vom Spie
• Alle aktuellen Fakten auf 10 Seiten
Age of Kings • Star Trek Voyager Elite Force • Kingpin • Braveheart • Dungeon Keeper 2 • Need for Speed 4 • X • DVD-Special
PC ACTION 08 99